微软XBOX即将进入中国内地！？

UCG

游戏机实用技术

2004.8B
TV GAME SEMIMONTHLY

攻略透解

异度传说二章 善恶的彼岸

J联盟创造职业球会'04

特鲁尼克大冒险3 ADVANCE

前线狙击

妖精战士世代

铁拳5

太空堡垒入侵

格斗之王 最强冲击

游戏光环Gamehalo

寂静岭4 剧情影像（上）

皇牌空战5 开场动画

第51届戛纳国际广告节 游戏广告集锦

中文游戏大爆发

樱大战5 EPISODE 0

天诛 红／光环2／分裂细胞2／
多款PS2、XBOX
中文游戏
即将上市

特别企划

电影你看了 游戏你玩了吗？

夏季好莱坞电影与电影游戏总动员

Tot.109 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
9 771008 060006 16>

本期赠送 金版双面MGS海报 Gamehalo精彩VCD

&3DM_SMV
www.plumbook.cn

新机地机迷会

http://www.e-gtco.com
email:gtco@e-gtco.com

十年發展信譽至上

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店。货品的价格同行最低，“快！全！廉！”是新机地经营的法宝！比广州市场的价格更具优势，品种更全。并且，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持，绝无后顾之忧。同时新机地为广大机迷打造一个全国最大、最全、最新的游戏爱好者天地。如果你方便上网请登陆我们的官方网站，我们的网站是集在线订购、产品展示、会员交流等为一体的综合性游戏网站！新机地机迷会再一次欢迎新老朋友的光临！

TEL:0755-25156912

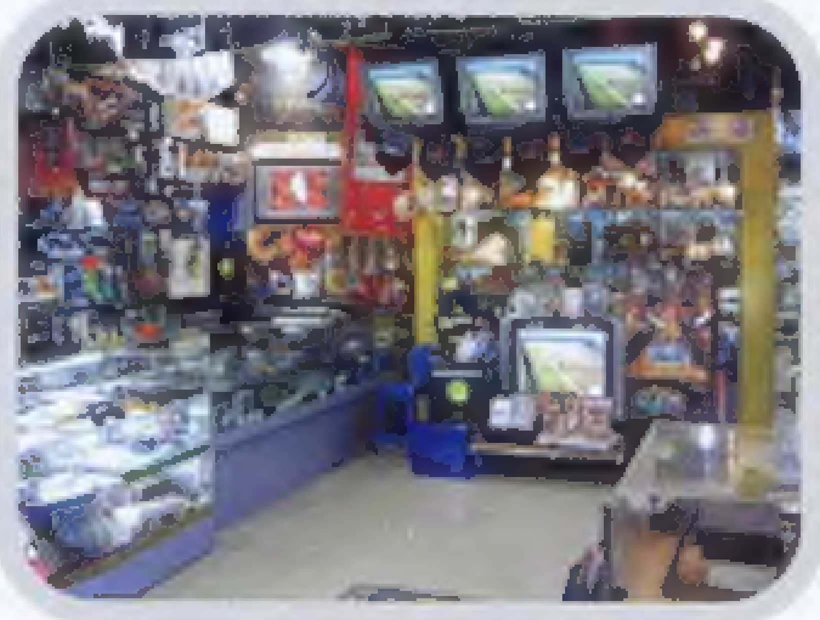
交通银行太平洋卡号
60142811319431508
收款人：耿杰

联系人：杨宇红
电　话：0755-26338933
手　机：13802233900
传　真：0755-25198828

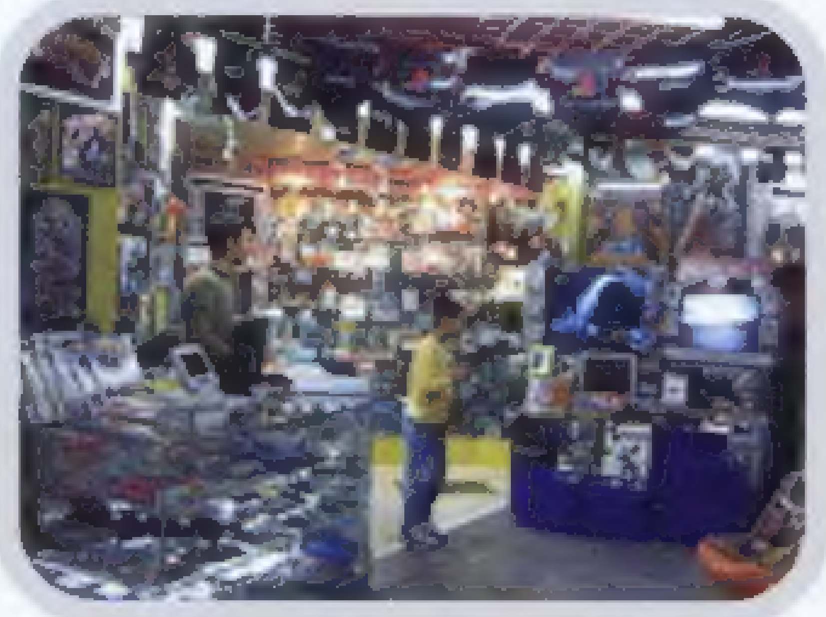
Welcome to e-gtco.com

新机地将以热情的微笑欢迎您的光临，您可以登陆我们的官方网站（www.e-gtco.com）或发邮件（gtco@e-gtco.com)、打咨询电话（0755-25198828）了解您需要的产品。

总店
0755–82286364
深圳市新园路西华
宫三楼207A1号



第二分店
0755–25192481
深圳市新园路西华
宫一楼G10号



第三分店
0755–82204282
深圳市新园路西华
宫一楼20号

动漫专卖店
电　话：0755–25192481
手　机：13538212402
联系人：陈小姐

第一分店
深圳市新园路西华
宫一楼17号

第二届实况足球大赛
正式接受报名

新机地机迷会第二届WE大赛再次始动！万元奖金等你来拿。报名日期于2004年6月25日起，报名表格在各门店索取不需交费即可现场报名（请务必带上身份证或其他有效证进行报名）。名额有限，赶快行动喔！（最新动态请留意我们的官方网站）

招聘

由于新机地机迷会的不断壮大发展，现招聘对游戏十分热衷的朋友加入我们的队伍.要求能熟练使用电脑和上网,对PS2、GBA、NGC、XBOX等各大主机游戏有深刻认识及具有一定写作能力。请符合要求的朋友自写一篇《我对游戏的认识》及个人简历发至zp@e-gtco.com（本次招聘深圳户口优先）

客户服务专线
或：0755-25198828
电话：0755-82252632
传真：0755-25198828
地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）
GAMESON TRADING CO.

Our 焦点 Focus

中文游戏大爆发

竞争升级，玩家得利，PS2、Xbox中文游戏层出不穷！

游戏机界果然是朝越来越好的方向发展了，先是上期我们报道了中国内地的中文游戏情况，这次我们又收到消息，PS2 及 Xbox 将在中国的台湾及香港地区发售更多的重头中文游戏。这其中既包括《樱大战5 零章》、《分裂细胞2》以及《光环2》这样的超级大作，也包括其他诸多一线作品。之所以会出现这么多的中文游戏，一方面是因为 PS2 及 Xbox 在台湾及香港地区竞争的日益激烈，另一方面也是因为 PS2 及 Xbox 在台湾及香港的确取得了不错的业绩，这为微软及索尼进一步扩展业务提供了信心。

PS2 中文游戏大爆发

索尼方面目前公布的中文游戏发售日主要集中于夏季，但除了这里介绍的6款中文游戏以外，SCEH 方面表示 2004 年度将以每月 1 款的速度陆续推出中文化的 PS2 游戏，也就是说年内还将有数款 PS2 中文游戏推出，期待新的超大作 PS2 游戏的中文版公布！

鱼仔 抢救水塘大作战 7月15日推出

我刊原译《鱼 七水和传说之主》

由 SEGA 与 SCE 合作开发的作品，游戏中的鱼真的是非常可爱啊。这次是日文版与中文版同步推出，索尼还是很有诚意的。

神奇机器竞技场 哔波猴终极热战 8月15日推出

我刊原译《捉猴 喧哗斗技场》

“《捉猴》系列”的新作，玩法虽然不同，但却和以往的《捉猴》游戏一样非常好玩，日版已于7月1日推出，中文版会稍微迟一些。如果大家想先睹为快，可以看我刊本期制作的日版介绍。

天诛 红　8月初推出

“《天诛》系列”的最新作，本作剧情紧接大受好评的《天诛3》，不过主角换成了两位可爱的女性，另外这次增加了训练模式，新手也可以很快上手了。日版虽然先于7月22日推出，但中文版马上就于8月初推出。

麻雀派对　8月12日推出

也就是麻将游戏，麻将作为中国的国粹之一，在全世界都流行，尤其是在日本，而我国也有全国性的正规麻将比赛。本作虽然是在日本制作的麻将游戏，但麻将规则却也本土化了，这可以说是PS及PS2史上的第一次。

哔波猴 EyeToy　推出日未定

以哔波猴（中国内地索尼的官方译法是比波猴）为主角的EyeToy游戏，游戏时大家必须对着屏幕做出实际的动作，共有超过30种小游戏，想玩到可以手舞足蹈的游戏，那就试试本作吧。另外本作还可以4个人同时玩，这下可热闹了。

樱花大战 V Episode 0 ～荒野的少女武士～　9月22日推出

不用多说了，SEGA今年的大作，也是PS2史上第一款与日版同步推出的大作级中文游戏！这是所有PS2玩家梦寐以求的日子！未来像《MGS3》或《FF XII》那样的作品也能够日文版中文版同步推出吗？相信就在不久的将来了！

Xbox 中文游戏大爆发

微软方面虽然现在所公布的中文游戏数量没有PS2多，但所中文化的几款游戏都是掷地有声的超大作。因此虽然数量上不占优势，但在大作的重量级上反而压过了PS2。而且微软方面也宣称，这4款中文游戏还只是近期第一波公布的Xbox中文游戏。

虽然夏季中文游戏不多，但微软却有其他方面的促销活动，如台湾方面的“水晶银”主机，透明色的主机的确给人以非常清凉的感觉。另外微软也积极与台湾当地的网络商合作，从7月起推销XboxLive——玩家只要向网络商申办2年的宽带服务，就可以得到Xbox主机1台、游戏2套以及XboxLive 2个月的试玩帐号！看来微软为推行XboxLive的确是不遗余力啊。

魔法风云会之天命战场 已于6月推出

一款以世界知名魔法牌游戏为基础而制作的游戏，极具战略性。厉害的是，游戏对应Xbox Live功能，玩家之间将可以通过网络来进行对战。原作美版是雅达利于2003年11月18日推出的《Magic: The Gathering – Battlegrounds》。

纵横谍海2 潘多拉计划 7月推出

我刊原译《分裂细胞2：明日潘多拉》

享誉全球的名作，也是被我刊评为27分的黄金珍藏级作品，玩家将体验到更真实、更紧张的潜入游戏性。开发人员的主力还是我国上海育碧的工作人员，令国人自豪。原作美版于2004年3月23日推出。

最后一战2　11月9日推出

我刊原译《光环2》

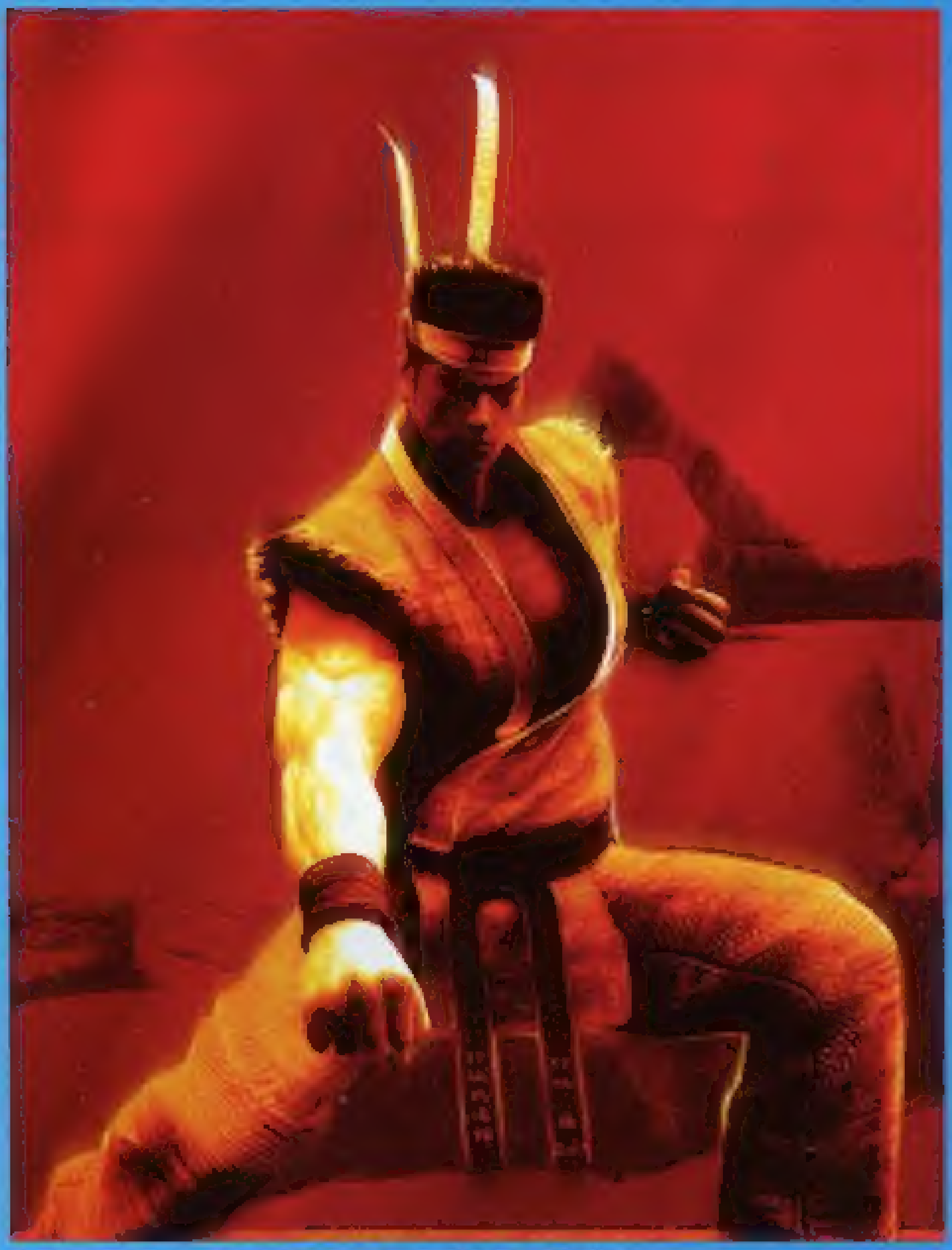
今年Xbox上的首席巨作，更在今年的E3展上囊括“最佳游戏机游戏”、“最佳FPS游戏”及“最佳在线多人游戏”3项大奖。这款具有里程碑级意义的FPS大作不但将推出中文版，而且发售日还将是与全球同步的11月9日！令人感叹微软的诚意。

飞驰竞速　年末推出

即在E3展首次公布的超级赛车游戏《Forza Motorsport》中文版，游戏号称“GT赛车杀手”，Xbox也将有像《GT赛车》那样的超重量级真实赛车游戏了。《飞驰竞速》已经从60家汽车商中获得超过200台汽车的授权，值得一提的是，其中包括《GT赛车》所没有的“法拉力”及“保时捷”两个品牌的授权！

3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 2004.8B TV GAME SEMIMONTHLY
总第109期 TV GAME 半月刊 2004年8月B



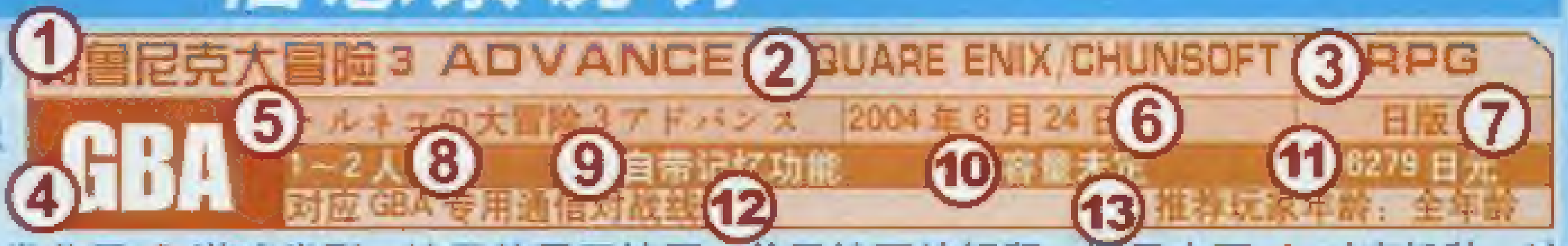
封面用图：VR战士4 最终调整版
Original Game © SEGA © SEGA-AM2/SEGA,2004

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司／开发公司 3. 游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售时间 7. 发售地区 8. 游戏人数 9. 记忆要求 10. 卡带容量，此项只对应GBA游戏 11. 售价 12. 对应的额外周边／备注信息 13. 推荐玩家年龄

本期杂志内容目录

焦点 中文游戏大爆发 1
竞争升级，玩家得利，PS2、Xbox中文游戏层出不穷！

游戏情报站 一切玩家关心的游戏新闻 4
- 任天堂新主机国内外同步上市！？ 4
- 《战国无双》也有"猛将传"！ 5
- 珍珠白PS2 7月15日发售 5
- TV游戏的明天？ 8

新作发售表 近期即将发售的游戏列表 10

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 12

前线狙击 最新、最快的新游戏介绍 14
- 樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士 14
- 妖精战士 世代 18
- 极品飞车 地下狂飙2 21
- 铁拳5 24
- 天诛 红 17
- 太空堡垒：入侵 20
- 格斗之王 最强冲击 22
- 多罗万象 26

黄金眼 新近发售游戏的权威评价 27

特企
- 电影你看了，游戏你玩了吗？ 30
- 暑假防晒特辑——游戏也疯狂 56

游戏立方 网罗所有和游戏有关的趣味话题 42
- 多边共享区 42
- HD LOADER火热评测 46
- 邪魔院 49
- 异度传说专页 52
- SOUL的秘密花园 54
- PS2 H手柄真伪识别方法 44
- 问题小卖部 48
- 绘梦人 50
- MOBILE ZONE 53

游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为顺）：

ARC
铁拳5 24

GBA
蜘蛛侠2 28
牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版 92
特鲁尼克大冒险3 ADVANCE 27 80

NGC
PIKMIN2 92
极品飞车 地下狂飙2 21
牧场物语 美妙人生 女生版 92
太空堡垒：入侵 20
瓦里奥世界 92

PS2
三年级2班金八老师 屹立在传说的讲台前！ 27 92
J联盟创造职业球会！'04 27 70
超级机器人大战MX 76 92
多罗万象 26
极品飞车 地下狂飙2 21
寂静岭4 85
洛克人 周年纪念珍藏版 28
神魂合体 92
太空堡垒：入侵 20
天诛 红 17
吸血恐慌 92
妖精战士 世代 18
伊莉丝的工作室 永恒玛娜 29
异度传说 二章 善恶的彼岸 62 92
樱坂消防队 90
樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士 14
蜘蛛侠2 28 40
捉猴 喧哗斗技场 28 36
格斗之王 最强冲击 22

Xbox
极品飞车 地下狂飙2 21
太空堡垒：入侵 20

神游机
罪与罚 地球的继承者 93

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品	PS2	PlayStation2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	神游机	神游机，神游科技有限公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品		

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作＋角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作＋冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 **久多良木健**：索尼现任副社长，造就PS神话的最大功臣。1950年8月2日出生于东京江田区，1975年于浪后电气通信大学电子工学部毕业后加入索尼。1993年索尼成立游戏业务分公司SCE，由久多良木健担任社长。今年4月，久多良木健正式升任索尼副社长。

术语 **ROM**：只读存储器，全称为“Read Only Memory”，其主要特性为只能读取不能写入数据，储存的数据不会因电源中断而消失（属于永久性储存）。一般用来储存系统程序，多数游戏都是以ROM的形式存储。

游戏 **GTA**：即“《横行霸道》系列”，英文全称为“Grand Theft Auto”，近年来欧美销量最高的游戏。GTA诞生于1997年，由苏格兰游戏开发商DMA开发。1999年美国游戏发行商Take-Two收购了DMA，将其更名为Rockstar North。2001年全新形态的《横行霸道3》上市后迅速席卷全球，次年《横行霸道：罪恶都市》在PS2上登场，目前这两款游戏的全球销量已经超过1700万套。

公司 **Konami**：日本最大的第三方游戏软件发行商，成立于1969年。2003年10月，Konami在美国洛杉矶成立游戏部门全球总部“Konami Digital Entertainment”。Konami旗下有众多的游戏品牌，早些年有《魂斗罗》、《忍者神龟》，如今有《寂静岭》、《潜龙谍影》，目前Konami每年的营业额在2500亿日元以上。

本期杂志内容目录

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 38

■捉猴 喧哗斗技场 —— 38　■蜘蛛侠2 —— 40

攻略透解

异度传说 二章 善恶的彼岸 —— 62

J联盟创造职业球会！'04 —— 70

超级机器人大战MX —— 76

特鲁尼克大冒险3 ADVANCE —— 80

寂静岭4 —— 85

研究中心 探索游戏乐趣、将游戏进行到底 90

■樱坂消防队 —— 90

火热秘技 最快速、最实用的秘技火热呈上 92

神游天下 享受神游机带来的中文游戏世界 93

电子竞技场 报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力 94

游戏动漫园 游戏与动漫画的互动 98

游风艺苑 拿起画笔，描绘你自己的游戏 100

自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 102

互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志 105

读编往来 读者与编辑的轻松交流 106

小编寄语 倾听小编们的生活感悟 110

本期光盘内容

01 皇牌空战5 OPENING —— 03:55

02 多罗万象 —— 03:14

03 东京魔人学园 外法帖 血风录 —— 02:48

04 寂静岭4 剧情影像(上)第一部分 —— 09:22

05 寂静岭4 剧情影像(上)第二部分 —— 11:03

06 第51届法国戛纳国际广告节 游戏广告精选 —— 10:37

07 机神咆吼 —— 02:06

08 火热秘技 —— 04:54

09 游戏动漫园 —— 06:22

10 影之心II REVIEW —— 12:43

11 Gamehalo DVD 6 预告影像 —— 01:14

12 ENDING SONG —— 01:54

皇牌空战5 OPENING

让你率先了解皇牌空战的世界观！

国际广告节大奖游戏广告精彩连绵，创意不断！

影之心II REVIEW

近两年最好的RPG作品之一！全部优点在此一览无遗！

火热秘技

为你带来Namco体育游戏强作《扣杀球场 职业锦标赛2》隐藏人物出现方法以及对CPU战的必胜心得！

游戏动漫园 为你带来最新的动漫资讯！

《库拉乌 幻之记忆》、《向日葵武士》、《美鸟的日记》

Gamehalo 游戏光环

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权）。对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇　社长/总编：司马　常务副社长：马力　编辑部主任：王义　执行主编：郑翔

责任编辑：王梓　杨晶　一编室主任：高晓兰　二编室主任：徐瑞金　广告总监：刘方

编委：陈汝康　董磊　冯蔚骁　李昌奇　黎振基　刘志凌　钱维量　吴淦　许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn

广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出版日期：2004年8月16日
定价：人民币9.80元

www.plumbook.cn

把握最新最权威游戏资讯！ GET ACCESS TO ALL LATEST GAME NEWS! 栏目主持：SOUL

游戏情报站

任氏新主机国内外同步上市！？

硬件 任天堂携手神游科技开发下一代主流机种！？

神游科技（中国）有限公司最近加大了在国内的发展步伐，除了推出《纸片马力欧》以及《罪与罚》等多款神游机大作外，还发售了小神游机（即大陆版GBA）和全中文的GBA游戏，而先前一直盛传神游将发售大陆版NGC，本刊记者通过在日本的消息灵通人士了解到进一步的可靠信息：

1.此主机并非NGC的大陆版或改良版，而是N社正在开发的全新下一代主流机种；

2.据悉，iQue开发团队在此项目中有深入参与；

3.此主机将有望与国内外同步发布；

4.此主机将具备全新创造性的网络功能；

5.此主机与目前已经发售的神游机及其他iQue产品有着强大的互动性。

如果这些消息属实的话，那么有可能将是我国玩家第一次在第一时间和全世界同步享受到新世代游戏主机，这真是太让人激动了！

《幽灵》数年怀胎仍难产

软件《星际争霸：幽灵》再延期，同时制作组大换血

6月中旬，暴雪正式宣布其大受关注的家用机游戏《星际争霸：幽灵》将会延期发售。暴雪总裁Mike Morhalme对外宣称这次延期的主要原因是为了提高游戏制作水平，满足玩家的殷切期望，同时进一步巩固“暴雪品质”的神话。《星际争霸：幽灵》最初预定在2003年发售，其后大幅延期到2004年，如今看来要延期到2005年了。

暴雪在宣布《星际争霸：幽灵》延期的同时也确认本作的制作组将会进行大换血，一直以来负责游戏开发的Nihilistic Software将与本作不再有任何关系。暴雪发言人宣称：“我们很感激Nihilistic所做的工作，我们希望他们帮助我们稳固而有力地再度扩张和进化。”

更换制作组之后，《星际争霸：幽灵》是否会面目一新呢？暴雪表示现在就来谈游戏的革新还为时太早，不过暴雪方面确实是在对游戏的开发进程进行广泛的审核之后，在玩家们对本作战术谍报系统的期待基础之上决定进行一次游戏设计的调整。

紧接这则消息之后，7月7日暴雪宣布《重装火力》(Metal Arms：Glitch in the System）的开发商Swingin' Ape Studios将会接手《星际争霸：幽灵》的开发工作，根据双方签署的合同，Swingin' Ape不仅会开发《星际争霸：幽灵》，还将会在今后与暴雪合作开发基于暴雪著名品牌的跨平台游戏大作，这意味着诸如《暗黑破坏神》、《魔兽争霸》之类的超级大作也将会在今后进行跨平台发展。

PSP网络功能不能少！

硬件 PSP上的网络服务将会有广阔的应用范围

索尼近日在其日本官方网站上贴出了一条招聘广告，招聘工程师和制作人为PS2和PSP开发网络服务。这则广告是索尼第一次正式透露PSP的网络计划。广告上注明的应聘人员能力要求包括擅长开发鉴定系统、收费系统、数据发布系统和版权管理，看样子PSP上的网络服务将会有非常广阔的应用范围。

另据欧洲SCE官员确认未来PSP游戏将可以对应网络下载！至少SCEE旗下的未来派赛车游戏《WipEout Pure》是对应下载的，玩家通过WI-FI将可以实现每月1次的新游戏内容的下载，比如新的赛道、新的赛车等等！

PSP将对应网络以及网络下载！这将是掌机界的一次重大突破！就比如一些RPG游戏可以追加新的隐藏迷宫；再比如ACT游戏可以追加新人物、新必杀技等！令人兴奋，不是吗？

PS2广告创意技压群芳

特报 PS2广告获戛纳国际广告节影像部最高大奖

6月底，在第51届法国戛纳国际广告节上，一支PS2广告技压群雄荣获影像部的最高大奖。参加这次戛纳广告节评选的作品总共5000个，最终有500个作品入围竞逐金狮奖。这支名为《人山》(Mountain）的广告由伦敦的TBWA广告公司制作，其出色的创意最终获得了评委的认可。广告的内容是一大群人搭建起一座人山，寓意是指通过PS2游戏所有人都集结在一起。广告是在巴西拍摄的，使用了500个临时演员，通过电脑特技效果处理后最终形成了人山的惊人视觉效果。背景音乐则是著名童星秀兰·邓波尔的名曲，即1936年电影《涟漪》中的主题曲《上船吧，小朋友！》(Get on Board，Lil' Children)。

3DM SMV
www.plumbook.cn

珍珠白PS2 7月15日发售

硬件 SCE“珍珠白”夏季限定版PS2将于7月15日发售

SCE公布将在日本推出夏季限定色版的PS2，颜色为珍珠白，型号为SCPH－50000 PW，售价为20790日元。这次发售的“珍珠白”以PS2硬件中高人气的白色为基础，比今年春季限定发售的“陶瓷白”更有光泽，同捆的手柄同为珍珠白。硬件本体于SCPH－50000 NB一样，对应DVD遥控器（另买），省去了iLink端子。另外，珍珠白的手柄单独售价为2940日元，纵置的支架为1575日元，发售日同样在7月15日。

BILLBOARD染指游戏业

特报 全美最权威音乐排行榜组织进军游戏排行榜

在电影和音乐领域，Billboard是美国享有盛誉的权威排行榜，如今Billboard的势力也将延伸到游戏产业，近日Billboard的组委会宣布将会在今后每年举办“数码娱乐大奖”。

首届数码娱乐大奖将是“Billboard数码娱乐盛会”的一部分，会议将于11月5日在洛杉矶召开。评审团将会评选出三十多个奖项的获得者，这些奖项大体可以分为创新、商业成就和品牌成就三大部分，其中包括：年度最佳多人游戏、最佳游戏角色、最佳游戏音效运用等。除了游戏之外，这次盛会还将表彰数码媒体技术在电视、音乐、广播等所有娱乐类型中的应用。

作为全球著名的权威排行榜，Billboard初次涉及游戏业就表现出其绝对的权威性。主办方广泛邀请了数码娱乐产业精英作为评审团成员，包括索尼的Don Levy、华纳音乐的Howie Singer、EA的Neil Young、Gamespot的Vince Broady等。Billboard会长John Kilcullen说：“我们选中的这些评委都是著名企业中卓有远见的行政人员，他们充满创造性的大脑将促进了数码娱乐产业的转型进化。”

《圣剑传说》新作即将公布

软件 S·E招牌之一《圣剑传说》新作将是3D游戏？

Square Enix近日在其官方网站上贴出了员工招聘信息，为其《圣剑传说》新作开发项目招募新员工。Square Enix招聘的职位有：美术设计师、角色建模设计师、动作设计师、背景建模设计师、效果设计师、战斗规划师、地图规划师以及程序师，与这则招聘信息同时公布的还有两张设计原画。虽然Square Enix目前并未公布《圣剑传说》新作的任何消息，不过角色建模设计师、背景建模设计师等职位显然是面向3D游戏的，也就是说这款《圣剑传说》新作可能是一款3D游戏。就让我们期待Square Enix早日公布这款新作吧。（下图为新作的概念插画）

《战国无双》也有“猛将传”！

软件 PS2百万人气大作之续篇9月16日登场

前不久，Koei正式公布了新作《战国无双 猛将传》的情报。《战国无双 猛将传》是今年2月11日发售的《战国无双》的资料篇，里面追加了大量全新要素。游戏定于9月16日发售，价格为4494日元（含税）。以下便是这些信息的整理：

◆增加4名全新的角色。◆增加大量关卡。◆每位武将追加最强的第6件武器。◆增加新技能和新道具。◆无限城模式追加练武馆设定，仕合模式追加决斗设定。◆增加“战国辞典”，方便玩家了解日本战国历史。◆增加比“简单”难度更容易的“天国”难度，而原有的最高难度“地狱”则将更难。◆游戏平衡性大幅调整。◆修改角色育成设定。

《战国无双 猛将传》同样可以和《战国无双》联动，联动后玩家即可在《战国无双 猛将传》中玩到《战国无双》的全部内容。不过即使玩家不联动，也可以尽情享受《战国无双 猛将传》里面的精彩内容。

《伊苏III》9月30日发售

软件 “春丽之父”、著名画师安田朗参与本作制作

在先前的新闻中，我们已经报道过“《伊苏》系列”将会一一移植于PS2平台的消息。而最先被移植的《伊苏III》已经定于9月30日发售。

“《伊苏》系列”可谓是日本A·RPG类游戏的老前辈，无论在日本国内还是海外都享有较高的声誉，系列在全球的合计销量已有280万套之多。《伊苏III》在整个系列中属于比较特别的一作。整个游戏的进行方式由过去的俯视画面变成了2D横向卷轴式，玩家只需要一路向左或右前进，打败出现的敌人即可。由于游戏画面变成了2D卷轴式，所以本作中首次加入了跳跃、下蹲等动作。

从PS2版的画面来看，游戏已经出现了翻天覆地的改变。另外这次最令人惊喜的是Falcom请到了“春丽之父”、著名画师安田朗参与制作，并负责本作的宣传画。

《蜘蛛侠2》首周出货200万套

特报《蜘蛛侠2》电影、游戏强强联合并全线告捷

随着电影版《蜘蛛侠2》的热映，《蜘蛛侠2》相关产品也开始全面热销。就在制片商宣布《蜘蛛侠2》首周票房超过1.8亿美元之后，Activision宣布该公司推出的跨平台游戏《蜘蛛侠2》出货量也突破了200万套，虽然Activision公布的数据仅仅是出货量而不是实际销量，但根据分析师预计本作的最终销量还将远远超越这一数字。2002年发售的《蜘蛛侠》各平台游戏的全球累计销量就超过了400万套。目前Activision已经取得了《蜘蛛侠》长达数年的游戏版发行权，除了将于2007年与电影同步推出的《蜘蛛侠3》外，明年Activision还将推出1款《蜘蛛侠》新作。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

PSP无法在明年3月发售?

硬件 PSP软件包推迟发放导致PSP无法在明年3月前发售?

6月29日，美国权威的游戏业分析师P.J.McNealy发表了一篇文章，宣称索尼PSP将很有可能无法赶在明年3月前发售。

McNealy首先提出索尼PSP完整版软件开发工具包推迟发放将会让开发商赶不及在预期时间内完成游戏开发，无法提供足够的首发软件势必将会为主机首发造成不利局面。文章说，“从开发商的角度而言，如果要在2005年3月之前发售，那么现在肯定要有开发工具包，可是索尼的开发工具包要在7、8月份才能发放，因此在主机首发时有足够软件支持的几率就大大降低了。”

“为了取得PSP首发的成功，以UMD为媒体的视频和音频也必须有足够强的阵容。这就意味着索尼不仅要向游戏开发商发放开发工具包，还要向电影和音乐公司发放工具包。”因此PSP软件开发工具包的推迟发放同样也将影响到索尼在UMD碟上发行音乐和电影的计划。

在McNealy的文章发表之后，SCEA立即发表了反击言论：“我们目前正有条不紊地按照今年E3展公布的时间安排发行工作。”至于对软件开发工具包的担忧，索尼发言人Molly Smith说首批PSP模拟器早在2003年11月就已经发放出去：“从那时开始我们就已经与合作伙伴讨论了相关事宜。”至于UMD格式的音乐和电影，Smith说：“UMD视频和音频并不需要完整的软件开发工具包，这与DVD的制作相似。”

不管怎样，无论是掌机游戏爱好者，还是索尼爱好者，都期望PSP能够如期登场，但他们也更期待PSP不会让他们失望。

《口袋妖怪》将发售新作

软件 900万套的《红宝石·蓝宝石》之后是《绿宝石》

来自日本方面消息，继全球狂销900万套的GBA《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》之后，任天堂将推出系列新作《口袋妖怪 绿宝石》！该消息虽然还没正式公布，但已经可以从任天堂的官方杂志上看到一些提示了，其实本作的发售也在情理之中，当年的第一代《口袋妖怪》游戏时，任天堂发售《口袋妖怪 红·绿》之后，也发售过《口袋妖怪 蓝》，甚至还发售了特别版《口袋妖怪 黄》。到了第二代，任天堂发售《口袋妖怪 金·银》之后，接着又发售了《口袋妖怪 水晶》。至于现在的第三代《口袋妖怪》游戏，任天堂在《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》之后会出一个《口袋妖怪 绿宝石》可能很多人已经在意料之中了，只不过之前任天堂中途插入了一个重制《口袋妖怪 红·绿》的《口袋妖怪 火红·叶蓝》。

PS2版《仙乐》主题歌变更

特报 近未来组合将为PS2版《仙乐传说》献唱新主题歌

在去年掀起RPG狂潮的《仙乐传说》要推出PS2版早已不是新闻，但据最新情报，PS2版《仙乐传说》主题歌将不是NGC版的《星空》(Star Hevens)，而是另一首全新歌曲，演唱者仍与《星空》一样是近未来组合(day after tomorrow)，新歌名为《我所能做的》(そして僕にできるコト)，这是专门为了PS2版《仙乐传说》而创作的歌曲，《我所能做的》将会被收录到近未来的第九支单曲CD中，该单曲将于8月25日发售。目前PS2版《仙乐传说》发售日定于9月22日，想先听为快的玩家，就请关注近未来新单曲的上市吧。

日本国民RPG今冬发售?

软件 开发商已开始招募测试人员，《DQ Ⅷ》完成在即?

Square Enix于日前正式宣布将旗下超重头RPG大作《勇者斗恶龙Ⅷ》(《DQ Ⅷ》)的游戏发售日定在了今年冬季。根据厂商的这一决定，我们已经确认《DQ Ⅷ》将在2004年末到2005年初这段时间推出。但这样一来，本作就势必会与之前已经将发售日更改为2004年冬到2005年春的另一RPG大作《最终幻想Ⅻ》撞车。相信这会对两个作品都造成极大的销量冲击。Square Enix到底打了什么算盘?其实两款超级RPG的撞车绝对不是Square Enix所愿意看到的，因此虽然Square Enix信誓旦旦地宣布《DQ Ⅷ》将于今冬发售，但《DQ Ⅷ》“最终”还是延期到下一财年的可能性比较大。

在发售日定为今冬后不久，Square Enix又公布了大量《勇者斗恶龙Ⅷ》的游戏画面和部分新情报，总结如下：

主角艾特：从新情报中我们依然无法得知他的真正身分，从所公布的战斗画面中，我们发现他具有在战斗中利用魔法将普通剑变化为魔法剑的能力。

山贼洋格斯：洋格斯原本是一个山贼，这点相信没有人会觉得吃惊。洋格斯总是手持着一把巨大的斧头，也给人一种蛮横的感觉，不过在游戏中，他却总是叫主角为“大哥”(兄贵)，也就是说，他是主角的“小弟”……这其中还隐藏了什么原委吗?

名门小姐杰西卡：队伍中惟一的女性角色，在新的游戏图面中我们能够看到她和疑为她母亲的女性争吵的场面。从两人的穿着打扮来看，她们的家族应该出身名门。

圣堂骑士团团员库库尔：与山贼洋格斯形成鲜明对比，这是一位外表美形的男子。他隶属于修道院的圣堂骑士团。从新画面上看，其他的团员们都身着蓝色服装，惟独他一人身着红装站在众人最后，极为显眼。据称他实际上就是圣堂骑士团的团长。

▲《勇者斗恶龙Ⅷ》的世界就是如此让人心旷神怡，是不是很期待能在这样的世界冒险?

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

XB《忍者龙剑传》可免费升级

软件《忍者龙剑传》1.1 升级版将从 8 月起提供免费下载

6月24日，Tecmo宣布将会对其Xbox大作《忍者龙剑传》进行大规模更新，更新后的《忍者龙剑传》版本号为1.1，这个“1.1版本”的升级资料将会在8月初通过XboxLive免费提供下载。《忍者龙剑传1.1》还将会被用于“超忍锦标赛”的第2轮比赛，同时也可以当做单独的资料片进行线下单人游戏。

1.1版本这次内容更新包括新敌人、新BOSS、3种新武器及新视角等，新视角将让游戏呈现一些更新奇的角度。本作的动作引擎也得到改良，隼龙和敌人的速度都将变得更快，战斗节奏因此得以大幅提升。敌人的AI也得以加强，游戏中出现的敌人会更加难以对付。而配合全新加入的BOSS级角色，隼龙也将可以使用更爽快的新武器来挑战新BOSS。还有，新版中隼龙有更多的服装可以选择了。看来这个1.1版果然是猛料多多啊！

▲这样新武器名为“无想新月棍”，隼龙挥舞起来一定会很帅气。

“FC迷你”已成印钞机？

软件 任天堂Famicom Mini系列第三弹将于8月10日发售

迄今为止已经销售了270万套的“《FC迷你》系列”又有新成员加入了！在第三弹“《FC迷你》系列”中包括的10款游戏有：任天堂的《超级马里奥兄弟2》、《谜之村雨城》、《银河战士》、《巴尔特纳之镜》、《林克的冒险》、《Famicom昔话·鬼岛 前后篇》、《Famicom侦探俱乐部 消失的后继者 前后篇》、《Famicom侦探俱乐部 PART2 站在身后的少女 前后篇》，Konami的《恶魔城》，Bandai的《SD高达世界 扭蛋战士 突发战争》。这10款游戏其实是对应消费者希望在GBA上推出当年的FC磁碟机游戏的呼声而决定发售的。其中，对应通信对战线和GBA专用无线通信端子的只有Bandai的《SD高达世界 扭蛋战士 突发战争》，可以看出，这次单机游戏占了绝大多数，这与第二弹的连线游戏居多形成了鲜明的对比。

新闻短波

■SEGA公布街机足球游戏新作《VR射手4》，采用与NGC主机具有互换性的TRIFORCE基板。导入了网络系统“VS.NET”，使用专用IC卡后可以记录下玩家个人的阵型、队员配置、原创选手的育成、战绩等资料。《VR射手4》中登场的国家有36个，其中1044名选手为实名登场。

■可文，一路走好

7月1日晚22时15分，在世界模拟界享有盛誉、堪称国内模拟第一人的李可文先生，因病情恶化医治无效，英年早逝，离开了他所热爱的模拟事业，年仅25岁。李可文先生出生于1979年9月18日，2004年6月30日毕业于北大，2004年7月1日晚22:15因病情恶化不幸逝世。可文先生生前开发的Dream系列模拟器中，有些在世界模拟界也是首屈一指。李可文先生曾在《游戏机实用技术》、《掌机王》上发表多篇知识性、可读性兼备的专业文章。

■SEGA公布街机光枪射击游戏新作《幽灵队》(GHOST SQUAD)，采用与Xbox具有互换性的Chihiro基板，对应IC卡系统，将于秋季上市。

■韩国家用机市场出现PS2 RPG游戏不够畅销的情况，本土化的几款RPG中，《宿命传说2》只售出了4万套（索尼的目标是10万套），《黑云》1万8000套，《妖精战士 精灵的黄昏》1万2000套，《最终幻想X-2》也不到5万套的销量。反倒是《铁拳》游戏卖出超过10万套以上。

■雅达利宣布又有两款新的龙珠游戏正在开发中，一款为《龙珠：红绸军传说》(Dragon Ball: The Red Ribbon Army Saga)，游戏将以《龙珠》早期与红绸军有关的剧情为蓝本改编；另一款为《龙珠GT：转化》(Dragon Ball GT: Transformation)，游戏将以《龙珠GT》动画为蓝本改编，两款新作均为GBA版。

■原定7月15日发售的GBA《最终幻想I·II》由于出现BUG而延期，目前发售日确定于7月29日。

■Capcom《生化危机 逃出生天 FILE2》确定将于9月9日发售，同时PS2版《红侠乔伊》将于9月9日发售。

■微软董事长比尔·盖茨日前表示，将会在中国市场推出XboxLive联机服务，这同时也意味着，Xbox也将正式在中国内地上市。另我刊后文《TV游戏的明天？》一文也将对Xbox进军中国一事进行相应报道。

■《美少女梦工厂2》将于9月30日登陆PS2，结局有70种以上，会有支援父亲（也就是玩家）的管家登场。

■Acclaim厄运频频，即将破产。上世纪90年代初仍与EA同等规模的Acclaim近年来经营不善，业内人士指出，如果Acclaim无法申请到信用透支，将因此被迫寻求破产保护。

Acclaim

UCG短信新闻

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入“UCG短信新闻”，你每天都能收到小编们尤其是“UCG新闻官”SOUL精选的1～2条短信新闻，加入方法如下：（5元包月）

中国移动用户 发送 RB 到 3355700

www.plumbook.cn

TV 游戏的明天？
“上海国际数码互动娱乐高峰论坛” IDG 数据分析报告

文 无梦 编 泰坦

▲上海国际数码互动娱乐高峰论坛现场。

7月8日，印象中今天并不是什么重要的日子，但是对于热爱游戏的玩家来说，特别是对国内的TV玩家来说，是一个很有纪念意义的日子，至少对笔者来说是如此。

下午1点30分，笔者来到了上海银河宾馆三楼的会议室，起先听说所谓的“数码互动娱乐高峰论坛”就是一个中韩游戏合作开发洽谈会，因此并没有太大的兴趣，只想着早点结束会议可以回去交差……会议的前数十分钟都在枯燥的演讲中度过，不少媒体的记者都离开会议室，到外面的休息室相互交换名片去了，笔者也成为了其中的一员。

2点37分，笔者回到了会议室，这时IDG（全称：美国国际数据集团。是世界上最权威的数据调查机构之一。）的官员正在介绍2003年度“游戏产业及玩家调查分析报告”，在这份报告中包含了国内的TV游戏产业的调查和报告，这点引起了笔者的强烈兴趣。

IDG官员在讲述“游戏公司现状及未来发展趋势调查分析”时，调查报告上显示：

中国游戏公司中，正在开发网游或对网游有兴趣的公司，占国内所有游戏公司的39%，手机游戏占19%，而TV游戏公司是0！

但是IDG的官员在讲述中特别提到了一点：由于调查是2003年的，当时的索尼没有计算在内，按照目前的发展情况来说，索尼已经正式进入大陆市场，而且Xbox也有微软非常强大的后台支持，所以在未来的几年中，国内的TV游戏行业将会飞速的发展！

笔者听后知道了2件事：

1.索尼大规模的市场攻势即将开始，TV类游戏回归主流已经不是梦想。
2.微软（以下简称微软）的Xbox也要来中国了。

第一点，笔者也不用多说，平时关心索尼的玩家大概都知道了，中文版的《实况足球胜利十一人7 国际版》是一块打开国内TV游戏市场大门的敲门砖，沉寂了数月的PS2大陆版终于开始大规模展开攻势了。索尼还在上海的淮海路设置了一个专门用来宣传自己产品的“索尼Gallery”，每天参观的人数都很多，索尼不得已还限制了同时入场的人数！而所有索尼产品的展区中，PS2的展区占了将近1/5！而且上海很多索尼的产品店都划出了很大面积的PS2展台，目前在上海的白领阶层中，PS2已经成了流行时尚的代名词，而索尼面向的用户群就是他们。

▲高峰论坛观众席坐满了听众。

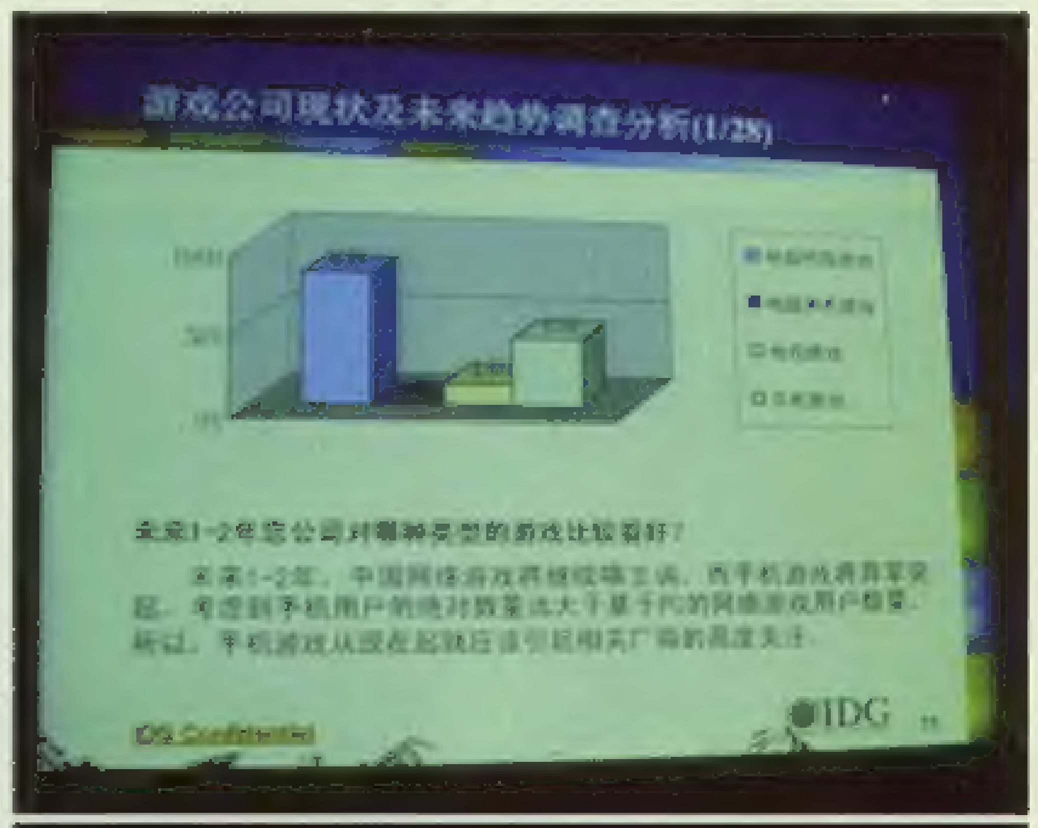
第二点，可以确定的就是Xbox将在今年年内或明年年初来中国！虽说微软没有任何消息透露说大陆版Xbox将要发售，但是比尔·盖茨在6月底来到中国后积极奔走于相关部门，其用意不说大家也都知道。Xbox在日本的销售虽说是比较失败的，但进入中国仍然只是时间问题，而且从IDG官员的口气中可以清楚的感觉到，微软来了，Xbox来了。

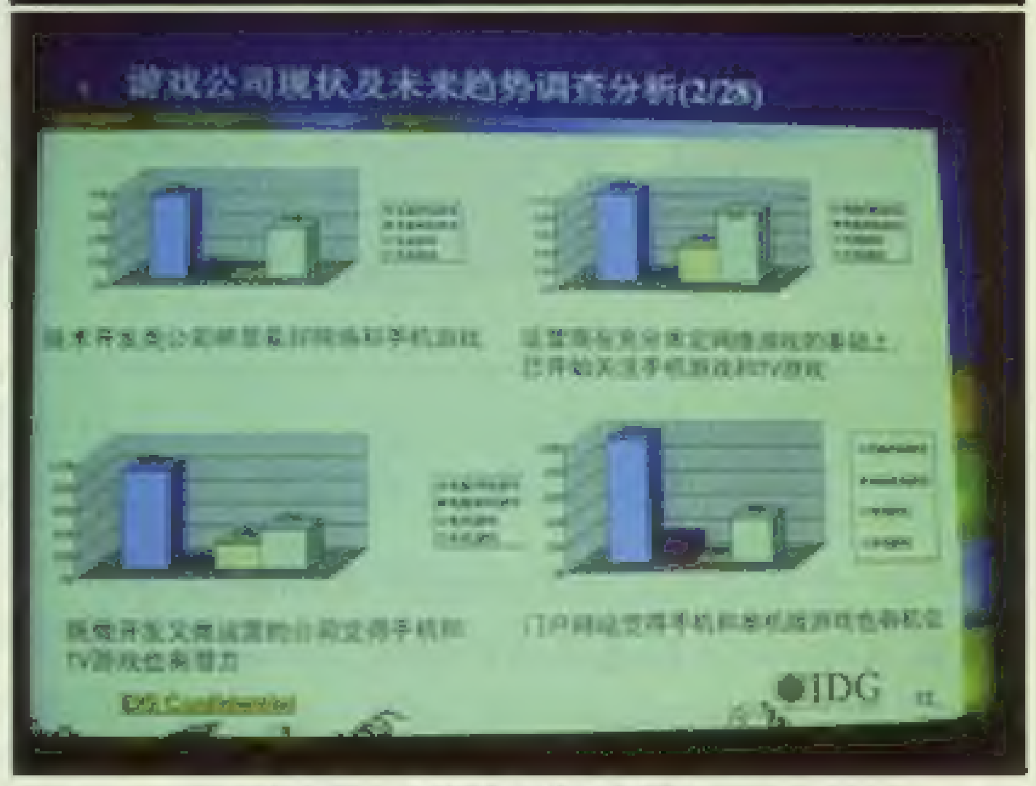
○ ○ ○

在IDG下一个调查“未来1～2年内，国内公司对哪种游戏类型比较看好”中提到：虽说网游还是占到了83%的绝大多数，不过对TV游戏看好的游戏公司有14%！

别小看这14%的比重，由于自主研发游戏需要巨额的资金，所以小公司一般不会涉及研发，而以盛大为首的国内几个最大的游戏公司，已经把TV游戏的开发列入正式发展计划中，而且上海育碧等公司早就在进行着面向中国内地市场的TV游戏的开发和移植工作。几年后国内TV游戏的发展，随着索尼和微软的进入将被飞速地带动起来。

在IDG的其他调查分析中，根据数据显示，目前国内的游戏运营商在肯定网游的同时，对TV游戏的前景非常看好，持有这些看法的运营商占到了40%。在有自主开发游戏能力的游戏公司中，有22%的公司对开发TV游戏具有非常大的兴趣。不过游戏类门户网站对于TV类游戏的重视程度几乎没有，这点是很多人没有想到的，因为TV游戏的运营模式还在探索中，而网站不能从中获得利益迫使他们没办法支持TV游戏，但是根据最新的调查，国内某些网站已经开始重视TV游戏，目前能否得到相关厂商的支持才是最主要因素。





▲ IDG 的一些调查报告幻灯片

在IDG之后的调查中显示，目前国内游戏研发最困难的问题是——人才！占到所有问题中将近一半的比重，特别是剧本和创意人才非常欠缺！日本一个优秀的游戏企划，需要经过特别专业的4年培训，并且要经过很多年的实习和磨练，才能成为一个合格的企划，而国内根本没有这方面的专业人才和培训基地。能够缓解这方面问题的方法，只有期待海外优秀人才的流入，以及那些出国谋生的人才回归。

IDG的分析中，有一点非常有趣，所有他们调查的玩家中，绝大多数玩家都有5年以上的玩龄，他们被IDG称为“资深”玩家，而这些资深玩家中80%以上都是玩过或正在玩TV游戏的。看来这些玩家都是PS和SS在更新换代时所分流出去的，在接受调查的数万名玩家中，还在玩TV游戏的玩家数量占到总数的14%。在关于玩家最喜欢的游戏类型调查中，喜欢动作类和对战类游戏的玩家占了60%左右，这些都要归功于《MGS》和《无双》的巨大成功，RPG已经退居二线，不过厂商对于RPG类的游戏的关注程度仍然大于其他类型的游戏，因为RPG类游戏的盈利点比较多。

IDG有一项是特别针对TV游戏的，虽说目前TV游戏在国内几乎没有市场，而且各方面的基础都比较差，不过IDG还是一丝不苟地送出了数万份调查卷，可见他们对TV游戏的未来还是相当重视的。

IDG的调查中显示7成左右的玩家之所以喜欢TV游戏的原因在于游戏性优秀、画面精美。在接受调查的玩家中，平均每天游戏时间大都不超过2小时，和网游平均4小时以上相差很远，从这点看出，玩TV类游戏的玩家年龄段比较高，或者家中的限制条件比较多等等。TV类游戏玩家在软件的价格接受能力上也大大高于PC类游戏的玩家，一般PC类游戏玩家能够接受的软件价格，10～20元以下的占了将近80%，而玩TV类游戏的玩家能接受20～50元左右的软件价格，不过对于高于100元的软件的接受能力也不大。看来长时间盗版软件的环境，让玩家

本文观点仅代表作者个人意见，并不代表本刊一定赞同。
www.plumbook.cn

们觉得游戏软件就应该只有几十元。索尼在国内市场的困难之处就在这，关于这个问题笔者就不作详细分析了，相关媒体的报道和呼吁已经很多次了。

▲高峰论坛的演讲者。

IDG的“在2004年内，是否会因为电视游戏而考虑购买游戏主机”调查中显示：近70%的玩家会考虑购买电视游戏主机和相关的配件等等，只有30%左右的核心PC游戏玩家回答不会购买，那就是说国内3000万游戏玩家中，TV游戏玩家的发展空间能达到2000万人！只不过因为物质条件和其他因素导致发展速度并不是很快，不过这个问题在未来几年内将有很大的改善。

在“厂商对于国内未来的TV游戏市场的态度”的IDG调查中显示，在未来的几年内，对TV游戏表示看好的游戏厂商和媒体占80%以上，他们都表示如果可能，都希望能参与到这个行业中来……

IDG的官员非常详细地讲述了上面的这些情况，同时笔者身边的其他媒体工作人员也对IDG官员的演说表现出非常高的兴趣。在演讲结束之后，笔者没等会议完毕，就马上开始采访了。

访谈部分 采访人：无梦　　采访地点：上海国际数码互动娱乐高峰论坛现场

无梦：请问，刚才IDG的官员在资料中提到：目前国内游戏行业中，网游占的比重是71%，而TV游戏产业为0，请问你们是如何看待这一资料的。

吉先生：TV类游戏和网游是完全不同的，他们的发展方向不同、平台不同，加上中国的国情和国外不同，所以现在就说TV游戏在国内没有市场还太早。

国内的网游之所以能吸引大部分玩家，其原因就在于他满足了很多玩家在虚拟世界中的成就感，PK和对战是最吸引玩家的因素。通过网游结交朋友的玩家也有不少，但并不是主要因素。相比起来TV游戏在这方面就差了一些。

随着中国网游事业的发展，盛大、九城占据着国内大半的网游市场，小企业将会被慢慢地合并掉或收购掉，因为国内的网游行业已经饱和，虽说市场没有饱和，但是这个趋势是肯定的。那些大的网游公司在牢牢抓住网游的同时，肯定会向TV类游戏市场发展，这也是一个趋势。再加上最近目前国内政策对网游的压制，向TV类游戏发展的网游公司肯定不在少数。

无梦：刚才IDG的官员说了不少关于Xbox的事情，目前国内并没有大陆版Xbox的消息，请问你们是如何看待这个事情的，你们认为微软的Xbox进驻大陆可能么？

吉先生：这个我很难下定论，比尔·盖茨这次来中国听说就是为了这个事情，到底是不是我们就不知道了，不过有一点是肯定的，如果Xbox真的在大陆发售，那么微软和索尼的进入，将会对国内的游戏市场带来非常大的冲击！TV游戏的市场非常大，在国外TV类单机游戏是占了主导地位的，国内的PS2和Xbox的发展前景非常大，前面说的那些公司肯定会转型或者多元化，来对国国内的游戏市场变革。

任先生：最近盛大已经成立了一个专门研发游戏的分公司，听说就是针对TV游戏市场而设置的。九城也有一些动静，可能在他们上市后也会开始这方面的工作。

无梦：看来两位对国内TV游戏市场都是比较关心的，那么请问你们对TV游戏行业的看法如何，比如在国内能不能获得真正的成功？

任先生：这点不敢肯定，因为目前局势还不是很明朗，主要是看这个行业能不能得到相关部门的支持。不过TV游戏的发展，将会给国内的游戏市场带来巨大的变革和突破。2005年估计TV游戏在国内就能迈入成熟期，成功与否到那个时候自然就知道了。

无梦：感谢两位如此细心的回答，谢谢！

对于这两位委员的访谈，笔者是感到相当满意的，因为他们同样非常关心TV游戏市场，而且对这个市场的前景很看好。

之后笔者非常有幸的采访到了IDG中国·上海的总监　　张明先生和前日本PTW高级职员G先生。(G先生，因要求使用化名。PTW：日本最专业的游戏测试公司。G先生在日本创业多年后回国，一心想振兴中国游戏业。)

无梦：你好张先生，刚才在听了你们IDG对于2003年中国游戏市场分析报告之后，请问你是如何看待TV游戏和MMO游戏在国内的发展局势的？

张先生：目前国内的网游发展非常迅速，特别是这几年，根据调查，将来的数年内，网游的发展速度仍将以46%的速度递增，虽说从整个世界游戏市场来看，TV游戏是主流，但是日本和欧美的游戏观念不同，不可能在近期内非常重视国内的TV游戏业发展，所以在未来的3～5年内，国内还是以MMO游戏为主流。TV游戏在国内的发展面临很多的问题：国内的大环境、相关部门对TV游戏的制约、游戏的研发、高额的费用、盗版问题，这些都是影响TV游戏在国内发展的主要因素。不过TV游戏的质量好，而且比起电脑来硬件的价格便宜的多，而且就世界游戏环境而言，TV游戏是主流、而且索尼面向的用户群正是销售能力旺盛的白领阶层，所以前景还是很好的。

无梦：听说微软的Xbox即将要来中国，比尔·盖茨也在最近来到了中国，请问你对这件事有什么看法吗？

张先生：前面已经提到了一点，就是各公司的策略问题，索尼一向都是很高端的，他们面向的用户群就是白领，所以他们宁可硬件不降价，就主机卖贵一些，牢牢地抓住自己的用户群就行了。而微软一直都是保持一个观望态度，他们很聪明地从索尼那里学习销售经验，在适当的时期才会进入大陆市场。

微软在IT业有着非常深厚的基础，这点是所有厂商都无法与之抗衡的，如果微软要进入大陆，肯定会和索尼的发展路线不同，会有竞争，但是面向的用户群会有一定的差异。索尼就走高端路线，他就不降价了，要的就是白领用户群，而微软会凭借他的IT业基础打一场价格战。

(注：虽说Xbox在日本和索尼在价格战中失败，但是在国内情况肯定会有所不同，而且经验上也有了积累，为此笔者并没有为次价格战的问题进行采访。)

无梦：国内现在已经有了索尼的PS2，而且最近神游公司在经过一段的沉寂之后也推出了小神游(GBA)，不过在你们的调查中并没有提到这点，请问是为什么呢？

张先生：GBA在国内的市场同样很大，没有详细调查的原因是年龄段不同，因为我们调查的年龄段并没有包括这些用户，因为未成年的孩子占了大多数。其实我们也有一些调查，不过因为孩子的消费能力有限，对于这个游戏的大环境来说并不显眼，所以也就这样了。

无梦：你的意思是不是说，GBA的大部分用户都没有固定的收入来源，要买GBA必须依靠家长或大人的财力帮助才行？

张先生：对，也有一些成年人也玩GBA，但是并不是主要用户群，在国内来说他们的消费量不是主要的。

无梦：张先生认为国内的游戏公司对于TV游戏的态度是如何看待的？

张先生：近几年内国内的网游公司肯定要经过一次洗牌！在几年内，那些资金较少、人数较少的游戏公司肯定要被合并或收购掉，像盛大、九城这样的大公司肯定会起带头作用。特别是盛大，他在美国上市后会有大量的资金必须进行投资，他不可能把大量的资金囤积起来，这样的话收购其他的小公司是非常有可能的。虽说国内的开发技术不行，而且人才也不够，不过韩国有。国内的公司是完全可能收购国外的小公司来扩充实力，也就是说，收购国外的公司后，技术和人才问题就解决了。在条件成熟的时候，转型或多元化发展是大公司的必然发展方向。

很可惜，张先生因为事务问题，还没有回答完笔者所有的问题就离开了……之后做在一边的G先生就成了最后一个笔者采访的对象。

无梦：G先生，听说你原来是PTW的高级职员，而前面IDG的官员在提到国内游戏开发的时候，他们说策划是最缺的人才，请问你的看法是什么？

G先生：这点是毫无疑问的，国内的确在这方面的人才非常欠缺。

无梦：这点我就有点不明白的，很多公司都在招企划类的人才，但是给的待遇都很低，而且还不如一个普通的程序员。

G先生：国内现在大部分的策划都是资深玩家游戏出身，这些人的企划大都是模仿或者抄袭成功游戏的模式，所谓的原创企划几乎没有。在日本，一个游戏企划会在专门的游戏学校中学习4年的专业课程，而且科目非常细，有2D游戏企划、3D游戏企划、场景企划、剧情企划等等，他们都要用10年以上的时间才能独当一面，这样才能成为企划。国内的企划和国外的企划在概念上是完全不同的。

笔者的采访就这样不圆满地结束了，虽说很多事情笔者还想问，但是已经找不到其他可以采访的对象了，因为时间在不知不觉中已经下午5点多了，会议早就结束，人群也早就散去……总的来说，笔者的此次“高峰论坛”之行，得到的信息已经大大的超过了自己的预料，还算是满足了。我们能做的也只有等待，等待微软的到来，和TV游戏的明天……

www.plumbook.cn

雅典 2004

PS2 SPG

发售日 7/13

推荐度 C

EVERYONE 全年龄玩家对应

■ SCEA
■ 39.99 美元
■ 对应跳舞毯

游戏推介

四年一度的奥运盛会即将在雅典召开了，我国的运动健儿们又会给我们带回多少块金光灿灿的奖牌呢？而作为玩家的你，相信也有为国争光的愿望吧。没关系，在家里也可以让你成为奥运冠军！由SCEA开发的，经国际奥委会授权的官方奥运游戏《雅典2004》即将发卖了！游戏中将收入25个田径类体育项目，包括了全部7个体育场馆，玩家可以从来自64个不同国家的800多名运动员中选择自己要扮演的角色，体育迷一定不要错过这款游戏。另外，本作还对应跳舞毯，游戏之余顺便健身。（笑）

数码恶魔传说 天魔变

PS2 RPG

发售日 7/15

推荐度 A

CERO 15 15岁以上玩家对应

■ Atlus
■ 6980 日元
■ 无对应周边

游戏推介

有着"新《女神转生》"异名的系列最新作品，采用了全新的"恶魔变身系统"，取消了系列原有的仲魔交涉、召唤系统，在画面和音效等方面也有了大幅度的提升。变身系统、合体技以及曼斗罗升级系统都是全新的要素，无论对于老玩家还是新玩家来说都具有十足的新意。在难度方面，为了考虑到大多数新玩家的需求也做了不少调整，配合新系统，新老玩家都能充分感觉到游戏的平衡性。所以，这一作的《DSS》的面向对象更加广泛。加使单单为了强大的声优阵容也值得买来一玩。

天诛 红

PS2 ACT

发售日 7/22

推荐度 B

CERO 18 18岁以上玩家对应

■ FromSoftware
■ 6800 日元
■ 无对应周边

游戏推介

以日本战国时代忍者为题材的潜入类动作游戏"《天诛》系列"最新作就要发售了！系列最大的变更之一就是更换了主角，原来的男主角力丸光荣"隐退"，取而代之的是新角色凛，而老大姐彩女依然共同出演。并且这次两名主角的故事是糅合在一起的，玩家在任务中会交替所操纵角色。本作新增了"忍杀乱舞"系统，让玩家可以体验类似《忍》中"杀阵"的快感。而"忍术评价"和"奥义习得"在保留的基础上做了一定改良，既让新玩家容易上手，又让老玩家甚觉新意。这款游戏略显FANS向，但还是值得入手的。

PlayStation2

粗黑字体：受注目游戏　　红色字体：发售日、售价有变更的游戏

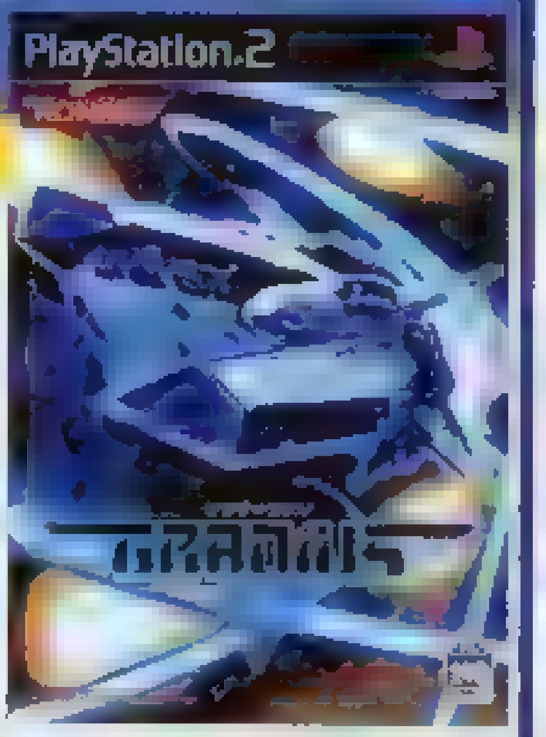
注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年7月13日～2004年8月26日。
注2：不同地区版本游戏请依照售价货币来区分。
注3：推荐度由高到低依次为S、A、B、C、D、E级。

7月13日	**雅典 2004**	**AThens 2004**	**SPG**	**SCEA**	**39.99 美元**
7月15日	让我们运动吧！	レッツプレイスポーツ	ETC	Konami	3980 日元
7月15日	**数码恶魔传说 天魔变**	**Digital Devil Saga アバタール・チューナー**	**RPG**	**Atlus**	**6980 日元**
7月15日	鱼仔 抢救水塘大作战	（鱼仔 繁体中文版）	ACT	SCEH	售价未定
7月22日	彩京射击合集 Vol.1 打击者1945 I & II	彩京シューティングコレクション Vol.1 ストライカーズ1945 I & II	STG	Taito	5800 日元
7月22日	**宇宙巡航机 V**	**Gradius V**	**STG**	**Konami**	**6980 日元**
7月22日	**太鼓之达人 四代目**	**太鼓の达人 あつまれ！祭りだ！！四代目**	**MUG**	**Namco**	**6980 日元**
7月22日	**街头霸王III 三度冲击**	**Street Fighter III 3rd Strike**	**FTG**	**Capcom**	**3800 日元**
7月22日	爆炎觉醒 永无大陆战记 ZERO	爆炎觉醒 ネバーランド战记 ZERO	A・RPG	IDEA FACTORY	6800 日元
7月22日	**天诛 红**	**天诛 红**	**ACT**	**FromSoftware**	**6800 日元**
7月27日	街头霸王纪念合集	Street Fighter Anniversary Collection	FTG	Capcom	29.99 美元
7月29日	**多鲁亚加的恶梦 不可思议的迷宫**	**THE NIGHTMARE OF DRUAGA 不思议のダンジョン**	**RPG**	**Arika**	**6800 日元**
7月29日	东京魔人学园 外法帖血风录	东京魔人学园 外法帖血风录	RPG	MMV	6980 日元
7月29日	**罪恶装备 ISUKA**	**GUILTY GEAR ISUKA**	**FTG**	**Sammy**	**6800 日元**
7月29日	ONE PIECE 发现大陆！	ONE PIECE ランドランド！	RPG	Bandai	6800 日元
7月29日	**数码怪兽 激战编年史**	**デジモンバトルクロニクル**	**FTG**	**Bandai**	**6800 日元**
7月29日	F 狂热者	F ～ファナティック～	AVG	PrincessSoft	6800 日元
8月1日	特警判官 判官对死神	Judge Dredd: Dredd Versus Death	ACT	Evolved Games	39.99 美元
8月5日	めいわく星人パニックメーカー	麻烦星人 恐慌制造者	ACT	Capcom	6800 日元
8月5日	最游记 RELOAD GUNLOCK	最游记 RELOAD GUNLOCK	RPG	BANDAI	6800 日元
8月5日	EYETOY：捉猴啦！	サルアイトーイ 大騒ぎ！ウッキウキゲムてんこもりっ！！	ETC	SCEI	4500 日元
8月5日	**世界足球 胜利11人 8**	**ワールドサッカー ウイニングイレブン 8**	**SPG**	**KONAMI**	**6980 日元**
8月12日	**格斗之王 最强冲击**	**KOF MAXIMUM IMPACT**	**FTG**	**SNK Playmore**	**6980 日元**
8月15日	神奇机器竞技场 比波猴终极热战	（捉猴 喧哗竞技场 繁体中文版）	ACT	SCEH	售价未定
8月19日	**幻想水浒传 IV**	**幻想水浒传 IV**	**RPG**	**Konami**	**6980 日元**
8月24日	**终结者3：救赎**	**Terminator 3: The Redemption**	**ACT**	**Atari**	**39.99 美元**
8月26日	**VR 战士・电子时代**	**バーチャファイターサイバージェネレーション**	**A・RPG**	**SEGA**	**6800 日元**
8月26日	太阁立志传 V	太阁立志传 V	SLG	KOEI	6800 日元

宇宙巡航机 V

STG PS2

发售日 7/22



推荐度 S

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■ Nintendo
■ 4800 日元
■ 无对应周边

游戏推介

来了来了，许久未露面的射击游戏大作终于要登场了。相信玩家很久没有玩射击游戏了吧？这次为玩家准备的暑期大作就是被誉为射击游戏史上最强作的《宇宙巡航机Ⅴ》！本作自公布之初至今已经近两年时间，根据多边形在今年E3大展上实际试玩感受，射击手感绝赞，画面效果更是绚丽得一塌糊涂！游戏系统在保持传统设定的情况下，做了些许的改动，使得游戏更加贴近新手，即使是爸爸妈妈们也可以上手与孩子们同乐了！强烈推荐玩家入手这款游戏，有了这块招牌的保证，还用犹豫什么呢？

街头霸王Ⅲ 三度冲击

FTG PS2

发售日 7/22

推荐度 S

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■ Capcom
■ 3800 日元
■ 限定版 8800 日元

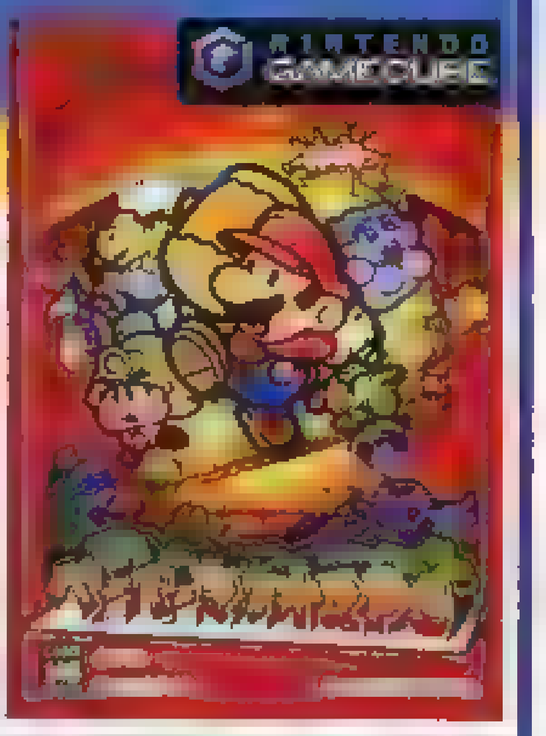
游戏推介

所有格斗游戏迷都和我一起拜一下这个游戏先。(笑)格斗游戏史上的最强传说！原本只有街机和DC版的《街头霸王Ⅲ 三度冲击》终于要登陆PS2平台了！虽然时间晚了几年，但是作为一款能够经得起考验的史上最佳格斗游戏，出现PS2版也可以说是众望所归。关于游戏本身已经无需赘言，这里需要提及的是游戏的限定版，里面最有价值的部分是一本厚达300页的全彩精美官方攻略本，而附送的特典DVD里包括高手对决录像、最强连续技教学等内容，这两份东西可以让你从菜鸟变成高手！玩家们不用犹豫了，第一时间入手没商量！（注意别被JS宰了）

纸片马里奥 RPG

RPG NGC

发售日 7/22



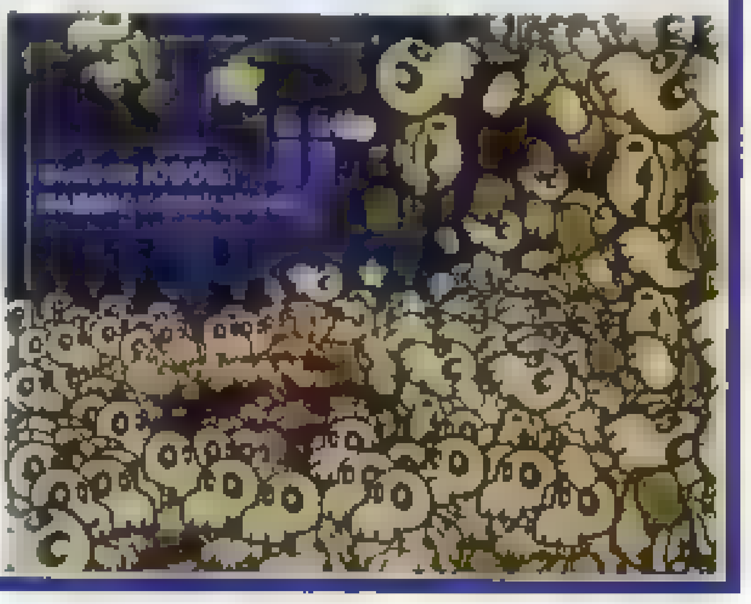
推荐度 S

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■ Nintendo
■ 5800 日元
■ 无对应周边

游戏推介

以水管大叔马里奥为主角的最新作品在几度更名之后终于要发售了。本作实际上是N64上《纸片马里奥》的续作，机能的提升给游戏带来了整体的进化，虽然游戏名为RPG，但是动作要素也占了相当部分比重。任天堂的游戏向来注重发挥玩家的想象力，那么这次化身为纸片状的马里奥会带来怎样的新玩法呢？例如某些距离较远的地方，可以把马里奥折成纸飞机飞过去，或者将马里奥折成纸船游过河去，这些需要玩家充分发挥想象力才能通过的谜题会给你带来极大的成就感。只要是NGC玩家都不能错过本作。



GAMEBOY ADVANCE

7月20日	猫女	Catwoman	ACT	Activision	39.99 美元
7月22日	合金弹头 Advance	Metal Slug Advance	ACT	SNK Playmore	4800 日元
7月22日	钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲	钢の炼金术师 思い出の奏鸣曲	RPG	Bandai	4800 日元
7月22日	续・我们的太阳 "太阳少年强哥"	续・ボクらの太阳 "太阳少年ジャンゴ"	A・RPG	Konami	4800 日元
7月24日	狂热噗哟噗哟	ぷよぷよフィーバー	PUG	SEGA	4800 日元
7月29日	最终幻想Ⅰ+Ⅱ ADVANCE	FINAL FANTASY Ⅰ+Ⅱ ADVANCE	RPG	SQUARE ENIX	5800 日元

NINTENDO GAMECUBE

7月13日	仙乐传说	Tales of Symphonia	RPG	Namco	49.99 美元
7月20日	猫女	Catwoman	ACT	Activision	39.99 美元
7月22日	纸片马里奥 RPG	ペーパーマリオ RPG	RPG	Nintendo	5800 日元
7月29日	洛克人 X 突击任务	ロックマンXコマンドミッション	ACT	CAPCOM	5800 日元
7月29日	数码怪兽 激战编年史	デジモンバトルクロニクル	FTG	Bandai	6800 日元
8月26日	VR 战士・电子时代	バーチャファイターサイバージェネレーション	A・RPG	SEGA	6800 日元

Xbox

7月13日	战国无双	Samurai Warriors	ACT	KOEI	49.99 美元
7月20日	猫女	Catwoman	ACT	Activision	39.99 美元
7月29日	数码怪兽 激战编年史	デジモンバトルクロニクル	FTG	Bandai	6800 日元
7月29日	战国无双	战国无双	ACT	KOEI	6800 日元

亚洲排行榜 UCG CHARTS

本期主持：猫太

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年6月21日~6月27日

1位 PS2 J联盟创造职业球会 '04

SEGA ■ ACT ■ 2004年6月24日 ■ 21万5207套 ■ 累计21万5207套

虽然SEGA业绩不振而导致要与Sammy合并，但并不代表它的所有游戏都是无人问津，这款SEGA的代表作就可以证明它依然拥有王者气势。游戏的系统较前作有比较大的进步，更多贴心的设定让玩家们感受到“创造球会”的精彩。

2位 PS2 异度传说二章 善恶的彼岸

Namco ■ RPG ■ 2004年6月24日 ■ 18万6407套 ■ 累计18万6407套

让FANS期盼了两年后，第2部作品终于也如期推出了。本作的画面依然能得到质量的保证，游戏的剧情交错了前作，如果没有接触过前作的话还是建议“补习”一下。由于游戏的各方面都得到了比较大的进化，因此排上第2也是情理中事。

3位 GBA 特鲁尼克大冒险3ADVANCE 不可思议迷宫

Square Enix ■ RPG ■ 2004年6月24日 ■ 4万6180套 ■ 累计4万6180套

这一系列的基本系统与“《风来之西林》系列”一致，在随机生成的迷宫中冒险就是游戏的最大乐趣。本作在系统上没有太大的进化，整个游戏的流程几乎都是在迷宫中度过，不过这才是游戏最吸引人的地方。

名次	游戏
4	实战老虎机必胜法！北斗神拳 Sammy ■ PS2 ■ ETC ■ 2004年5月27日 ■ 3万1320套 ■ 累计61万6842套
5	三年级2班 金八老师 屹立在传说的讲台前！ NEW! ChunSoft ■ PS2 ■ AVG ■ 2004年6月24日 ■ 2万5532套 ■ 累计2万5532套
6	马里奥对大金刚 Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年6月10日 ■ 2万241套 ■ 累计9万9833套
7	Memories Off 从那时候开始 NEW! Kid ■ PS2 ■ AVG ■ 2004年6月24日 ■ 1万9379套 ■ 累计1万9379套
8	PIKMIN2 Nintendo ■ NGC ■ ACT ■ 2004年4月29日 ■ 1万5872套 ■ 累计38万3996套
9	FC迷你版 加油吧五右卫门！机关道中 Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年5月21日 ■ 1万3445套 ■ 累计9万120套
10	寂静岭4 Konami ■ PS2 ■ ACT ■ 2004年6月17日 ■ 1万2132套 ■ 累计5万3146套

2004年6月14日~6月20日

1位 PS2 寂静岭4 NEW!

Konami ■ ACT ■ 2004年6月17日 ■ 4万1014套 ■ 累计4万1014套

2位 PS2 实战老虎机必胜法！北斗神拳（含限定版）

Sammy ■ ETC ■ 2004年5月27日 ■ 3万9890套 ■ 累计58万5522套

3位 GBA 马里奥对大金刚

Nintendo ■ ACT ■ 2004年6月10日 ■ 2万7684套 ■ 累计7万9592套

名次	游戏
4	FC迷你版 加油吧五右卫门！机关道中 Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年5月21日 ■ 1万9567套 ■ 累计9万6242套
5	PIKMIN2 Nintendo ■ NGC ■ ACT ■ 2004年4月29日 ■ 1万8746套 ■ 累计36万8124套
6	枪姬 Volume2 NEW! MMV ■ PS2 ■ A·AVG ■ 2004年6月17日 ■ 1万7265套 ■ 累计1万7265套
7	スロッターUPコア3 愉打！ドロンジョにおまかせ NEW! Dorasu ■ PS2 ■ ETC ■ 2004年6月17日 ■ 1万2395套 ■ 累计1万2395套
8	超级机器人大战MX Banpresto ■ PS2 ■ S·RPG ■ 2004年5月27日 ■ 1万2123套 ■ 累计1万2123套
9	ESPGALUDA NEW! Arika ■ PS2 ■ STG ■ 2004年6月17日 ■ 9785套 ■ 累计9785套
10	FC迷你版 加油吧五右卫门！机关道中 Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年5月21日 ■ 1万2100套 ■ 累计7万6675套

本期短信排行榜（2004年6月19日~7月1日）

本期问题：暑假期间（7月1日~9月1日），你最期待或最满意的一款游戏名称。

1 无尽的幻想，凄婉的恋情，激起我无数次的心动，让我欲罢不能。（甘肃的性情中人 张杨）

2 Snake让我重新相信了主，当上帝创造阿当，一定是以Snake作Model。（广东的新人类 范楚辉）

3 在上期的UCG某小编在E3展试玩《生化4》频频GAMEOVER，本人真想亲身虐待一下那些拿镰刀的笨蛋。（广州的生化高手 冷羽）

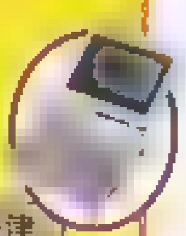
4 老爸是车迷，他看了《GT赛车4》的介绍后说要买PS2，我还能不期待吗？（广东没有PS2的人 李运基）

5 不投他的话我会被……（身旁众多女生拿着圆规、扫把、拖把向我发射不投但丁你就死定了）（云南面临被殴的ice）

排行榜总括

由于6月24日是众多大作推出的日子，因此过去一直“粘”在前几位不放的《实战老虎机必胜法！北斗神拳》终于退出了争夺战。新一周的前3位分别由《J联盟创造职业球会！'04》、《异度传说二章 善恶的彼岸》和《特鲁尼克大冒险3ADVANCE 不可思议迷宫》这3款大作获得。SEGA的经典作品终于可以争一口气，坐上了第一位这个久违的宝座，也算是在所有子公司合并后的一个好开始吧！在短信排行榜方面，这次发送《最终幻想XII》和《落龙谍影3》的读者占了非常大的比例，读者们的踊跃支持让短信排行榜越办越红火，这次为问题也改变了，大家可不要发错哦！

参加“短信排行榜”的方法：发送TP+本期提问的游戏名称+理由+姓名到33557770，有机会获得MP3播放器或精美礼品。



“短信排行榜”得奖名单

本期获得MP3播放器的读者是来自重庆的135****4587

精美礼品得奖者

135****2589	湖北	138****8199	天津
135****2392	广东	139****6041	河北
136****9189	北京	139****9795	江西
135****1667	陕西	139****1220	江苏
136****1841	北京	135****5573	广西
137****5667	上海	135****6192	吉林
13[illegible]****4860	广[illegible]	[illegible]35****6777	[illegible]
1[illegible]****[illegible]568	浙江	1[illegible]****[illegible]600	[illegible]海
135****4[illegible]93	[illegible]州	138****2894	上海
138****4741	北京	135****8300	广东

*奖品将1个月内发放

www.plumbook.cn

UCG CHARTS 欧美排行榜

本期主持：SOUL

美国当周销量榜

（统计时间为2004年6月21日～6月27日）

1 横冲直撞3
■ Atari ■ PS2 ■ Action ■ 2004年6月21日

2 横冲直撞3
■ Atari ■ XBOX ■ Action ■ 2004年6月21日

3 洛克人周年纪念合集
■ Capcom ■ NGC ■ Action ■ 2004年6月22日

4 洛克人周年纪念合集
■ Capcom ■ PS2 ■ Action ■ 2004年6月22日

5 汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉
■ Ubisoft ■ PS2 ■ Action ■ 2004年6月16日

6 全能战士
■ THQ ■ XBOX ■ Strategy ■ 2004年6月1日

7 决战 摔跤传奇
■ Acclaim ■ PS2 ■ Sports ■ 2004年6月22日

8 马里奥高尔夫 GBA之旅
■ 任天堂 ■ GBA ■ Sports ■ 2004年6月22日

9 决战 摔跤传奇
■ Acclaim ■ XBOX ■ Sports ■ 2004年6月22日

10 塞尔达传说 四支剑
■ 任天堂 ■ NGC ■ Action ■ 2004年6月7日

Atari的年度第一大作《横冲直撞3》终于降临！6月21日该作在美国合欧洲上市时又一次掀起了游戏销售狂潮，据Atari方面的数据显示，该作发售的前三天内全球出货量就高达250万套，根据欧美游戏一向能够保持长期热销的惯例，《横冲直撞3》的最终销售数字将会是极其惊人的。在这一消息刺激之下Atari的股价当即暴涨，这款游戏虽然评价不高，不过至少在商业上是成功的。英国方面，除了稳坐冠军宝座的《横冲直撞3》外，《史莱克2》发售后两个多月以来也一直保持热销的态势。电影版目前票房已经突破4亿美元，3D动画电影的魅力真是无处不在。

英国当周销量榜

（统计时间为2004年6月20日～6月26日）

1 横冲直撞3
■ Atari ■ Action ■ 2004年6月21日

2 史莱克2
■ Activision ■ Action ■ 2004年4月28日

3 汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉
■ Ubisoft ■ Action ■ 2004年6月16日

4 哈利·波特与阿兹卡班的囚徒
■ EA Games ■ Adventure ■ 2004年6月2日

5 UEFA Euro 2004
■ EA ■ Sports ■ 2004年5月4日

6 全能战士
■ THQ ■ Strategy ■ 2004年6月1日

7 荒野大镖客
■ Rockstar Games ■ Action ■ 2004年5月3日

8 职业进化足球3
■ Konami ■ Sports ■ 2003年10月17日

9 杀手47 契约
■ Eidos Interactive ■ Action ■ 2004年4月20日

10 极品飞车 地下狂飚
■ EA ■ Driving ■ 2003年11月17日

PS2全美版游戏销量100强（三）

序	游戏译名	发行商	类型	发售月	美版销量	日版销量
51	极品飞车：热力追踪2	EA	RAC	2002年10月	92万	
52	大逃亡	SCE	ACT	2003年1月	90万	2万
53	瑞奇与叮当	SCE	ACT	2002年11月	89万	54万
54	模拟人生	EA	SLG	2003年1月	87万	2万
55	生化危机 代号 维罗尼卡 完全版	Capcom	AVG	2001年8月	85万	34万
56	龙珠Z 武道会2	Atari	ACT	2003年12月	83万	49万
57	疯狂出租车	Acclaim	ACT	2001年5月	81万	1万
58	指环王 国王归来	EA	ACT	2003年11月	81万	3万
59	WWE SmackDown!	THQ	SPG	2003年11月	80万	5万
60	Spy Hunter	Midway	RAC	2001年9月	80万	
61	Sega Sports NFL 2K3	世嘉	SPG	2002年8月	79万	
62	杰克Ⅱ	SCE	ACT	2003年10月	79万	8554
63	鬼武者	Capcom	ACT	2001年3月	78万	99万
64	史酷比	THQ	ACT	2002年5月	74万	
65	NBA Live 2002	EA	SPG	2001年11月	74万	6万
66	汤姆·克兰西的分裂细胞	Ubisoft	ACT	2003年4月	73万	2万
67	游戏王 失落的对决者	Konami	TAB	2003年2月	73万	7万
68	吃豆人世界2	Namco	ACT	2002年2月	73万	
69	The Simpsons：Hit&Run	VU Games	ACT	2003年9月	67万	
70	紧急状态	Rockstar	ACT	2002年2月	67万	
71	大众高尔夫3	SCE	SPG	2002年3月	66万	123万
72	Test Drive	Atari	RAC	2002年5月	65万	
73	泰格·吾兹PGA巡回赛2003	EA	SPG	2002年10月	65万	
74	黑云	SCE	RPG	2001年5月	65万	6万
75	NCAA Football 2002	EA	SPG	2001年7月	63万	

统计时间：2000年10月26日～2004年5月29日（所列数据仅供参考）

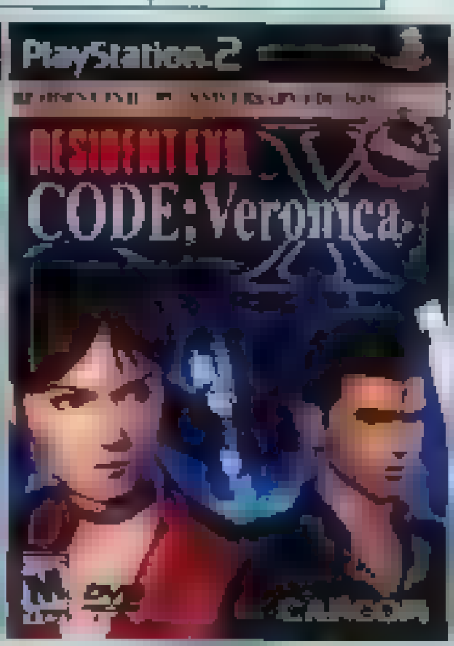
《分裂细胞》的Xbox版销量高达140多万套，是Xbox上销量第二高的游戏。PS2版虽然晚了一点且有所缩水，不过依然取得了70多万套的销售佳绩。《分裂细胞3》是今年E3展获奖最多的游戏之一，其最终销量很有可能再创新高。不过从该作超高的画面水准来看，即便要推出PS2版恐怕也要大大缩水了。

◆由于统计截止时间不同，本期PS2全美版游戏一百强的部分数据与105期中存在一定出入（105期的截止时间为2004年4月3日），例如《生化危机 代号：维罗尼卡》从之前的80万套增加到85万3331，名次从44跌到55，这也在某种程度上表明没有游戏市场上多数大作都能持续多年长卖，因此早期发售的游戏销量变化也相当厉害。◆EA的《模拟人生》是PC史上销量最高的游戏，不过PS2版的销量显然还有很大差距，这类生活模拟游戏毕竟还是比较适合在PC上玩。◆《龙珠Z：武道会》首作在美国销量高达150多万套，续作销量竟然降了一半，不知道《龙珠Z 武道会3》的命运会是如何。SCE为PS2全力打造的RPG原创大作《黑云》在日本遭遇滑铁卢，不过在美国的销量还算令人满意，开发商LEVEL-5也就是从这款游戏开始受到美国人的注意。

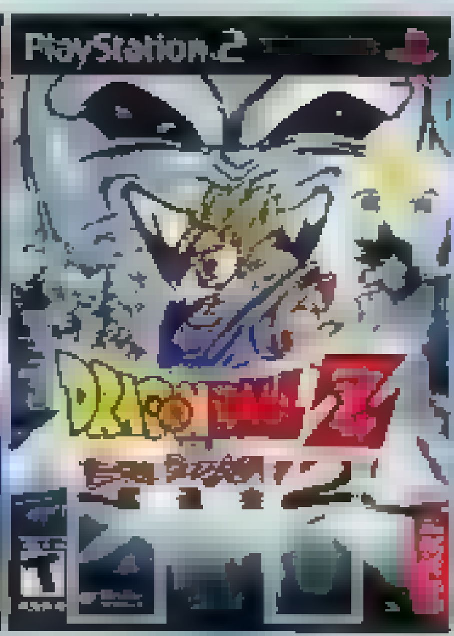
NO.51

NO.52

NO.53

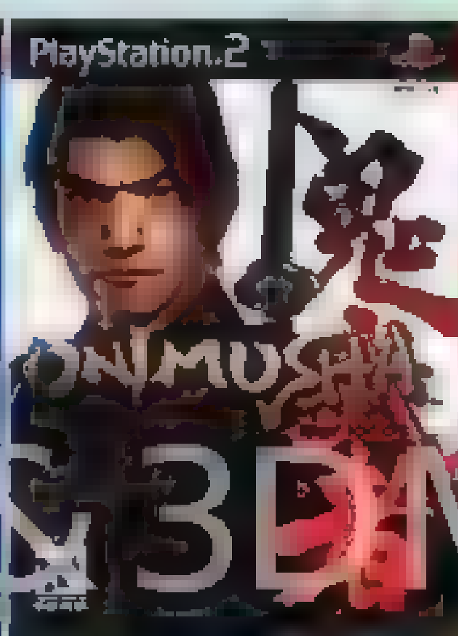


NO.55



NO.56

NO.62



NO.63

NO.74

www.plumbook.cn

文 卡伦

在去年的TGS展上，SEGA一共公布了两款"《樱大战》系列"的游戏，其中之一的推理AVG游戏《樱大战物语 神秘的巴黎》已于2月19日推出。但毋庸置疑的是，另一部作品受到的关注要远远地超过了它，那便是《樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士》。虽然其只是《樱大战V 再见，我所爱的人》（暂称）的一部前传，但已足以让广大的FANS为之精神一振了。

目前，本作的发售日已经确定为9月22日，其人设为藤岛康介，主要设计为松原秀典，剧本的监修一职依然由赤堀悟担任，田中公平先生为本作制作的音乐也给人一种耳目一新的感觉，本作将会附赠一张收录有《樱大战V》最新情报的DVD光盘，这个意外的礼物大概会激起许多人将游戏入手的欲望吧。

不过，最令玩家们惊喜的是，SEGA将会同日推出本作的繁体中文版，这对喜欢这一系列而又对日文头疼的朋友可算是个天大的好消息！下面，就让我们来了解一下本作的最新情报吧。

▲中文版截图，可以看到翻译和字体是相当不错的。

◀由于繁体中文版的人名翻译有浓重的港式风格，因此我们此次并没有使用繁体中文版的人名。据说本作还会推出简体中文版，等到那时我们还会根据其翻译而作出修正的。（'－'）

サクラ大戦V EPISODE 0 ～荒野のサムライ娘～

樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士	SEGA	ACT
PS2 サクラ大戦V 荒野のサムライ娘	预定2004年9月22日	日版
附带《樱大战V 再见，我所爱的人》PREVIEW DISC		

PROLOGUE

美国……

充满了自由与希望的新天地。

人们怀着野心与梦想不断寻找着新的大陆。

在经历了独立战争及南北战争后，美国终于迎来了政治和经济的成熟期。蒸汽革命为人们带来了大陆横断铁道、飞机、火车，而西进运动更为这个国度不断增加着新的国土。但在这同时，人型蒸汽这种以蒸汽机关为动力的新武器也登场了，被称为"野良蒸汽"的暴走无人驾驶人型蒸汽袭击街道的事件时有发生，而人们为了防止事态恶化，则组建了骑兵队保护自己的家园。

1927年（太正十六年）6月……

一位少女策马奔驰在荒野上。少女名为吉米妮·桑莱丝，她与爱马拉利一同离开了故乡德克萨斯而准备前往充满了梦与憧憬的大都市纽约。

而我们的故事，便在这样的大时代下开始了……

CHARACTERS

吉米妮·桑莱丝 Gemini Sunrise

出身：德克萨斯州

年龄：16岁

与爱马拉利一同离开了故乡德克萨斯而前往纽约的少女武士。虽然持有手枪，不过她的射击技术却只是平平而已，而真正令其自傲的则是高超的剑术。吉米妮师从于二船流剑法的高手三船，而当二船死后，她继承了师傅的爱刀"红日"并遵从他的遗言向着东方的荒野而来。

©SEGA 2004 CHARACTER DESIGN ©RED

拉利

RALI

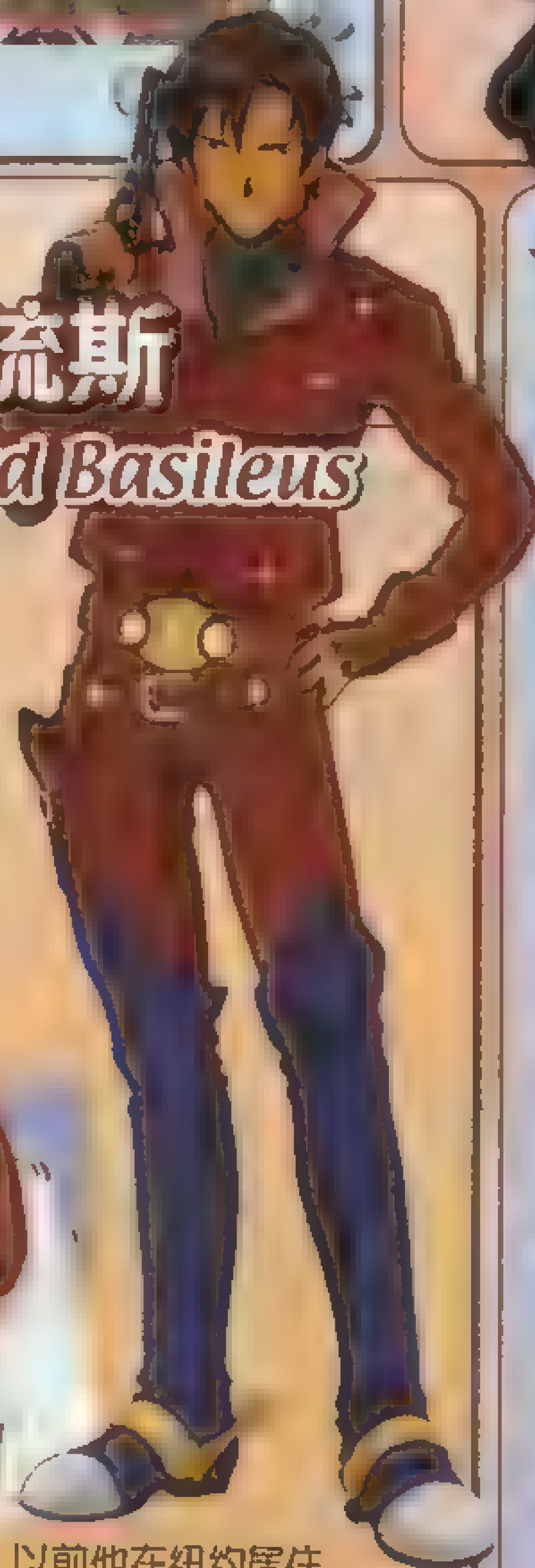
吉米妮的爱马，现年9岁。它的母亲则被称为“德克萨斯的暴君”，从小时候起，拉利便是和吉米妮一同长大的，两者感情非同一般。

凡妮塔・卡茜茵

Fuanita Cushing

出身：宾夕法尼亚州
年龄：10岁

由于某件事情，这位少女独自在美国大陆上展开了旅行。而当其因为一起事件和吉米妮相识后，两人便开始结伴同行。凡妮塔博学多才、沉着冷静，而总是觉得肚子饿以及爱睡午觉的习惯则显出了她小女孩的一面。她所在的宾夕法尼亚州便是制造灵子盔甲必不可少的“史诺修斯钢”的最初发现地。



布莱德・巴希琉斯

Bread Basileus

CV 岸佑二
出身：堪萨斯州
年龄：21岁

▶可怜的布莱德，看情形是刚被吉米妮好好收拾了一顿，不过似乎凡妮塔很担心他的样子，两人之间会发生什么故事吗？

驾驶三轮蒸汽单车“Try Cycle”的名枪手。以前他在纽约居住的时候曾当过一段时间的黑帮保镖，但在经过了一位“俄罗斯女子”（*）的枪术教训后，他便离开了黑帮，开始洗心革面，并在之后加入了第七骑兵队。在骑兵队被一个神秘女骑士摧毁后，布莱德便开始了寻找这个女子并为同伴们报仇的旅途。

注：相信大家都很清楚了，这个俄罗斯女子必定是玛丽亚无疑。

帕特里克・汉弥尔顿

Patrick Hamilton

CV 难波圭一
出身：不明
年龄：不明

曾在剧场版动画《樱大战活动写真》中登场的大反派，在动画中，他与DS社的社长布兰特曾试图携手征服帝都，但最终他的野心却被帝国华击团粉碎了。在其死于玛丽亚的枪下后，他的部下将他的遗体秘密运往了美国，而他也得到了自头部以下的新的肉体，帕特里克夺取了DS社的部分工厂，并开始进行人型蒸汽的生产。在本作中，他狙击的目标是凡妮塔，但具体的目的目前还不得而知。

战斗画面解说

①HP槽，拉利的体力也一同显示。

②能量槽，周围的圆珠代表能发动的必杀技的次数。圆珠的数目和颜色会根据所装备的剑的种类而改变。能量槽中间的数字是连续击倒敌人的数量。

③连锁槽，会随着连击数的增加而增长，但作用不明。

④总共击倒的敌人数量。

▶对BOSS战盛况，对手是我们熟悉的サフキエル！！与决斗的场所则是拉斯维加斯。

ACT PART

虽然说以前的《樱大战》基本上都是拥有AVG和SLG两大因素，但绝大多数玩家在想到这一系列时都会认为AVG才是《樱大战》的主体。不过，本作将会令他们的这种观点彻底扭转过来。

在本作中，马战型的ACT将会占据极大的比重，玩家将会操纵骑在爱马拉利上的吉米妮执剑持枪战斗于广阔的荒野之上，而拉利也并不只是摆设而已，它的踢腿也堪称为敌人的恶梦。人与马一体的战斗，这就是本作新增的战斗系统——“RIDE ACTION”。

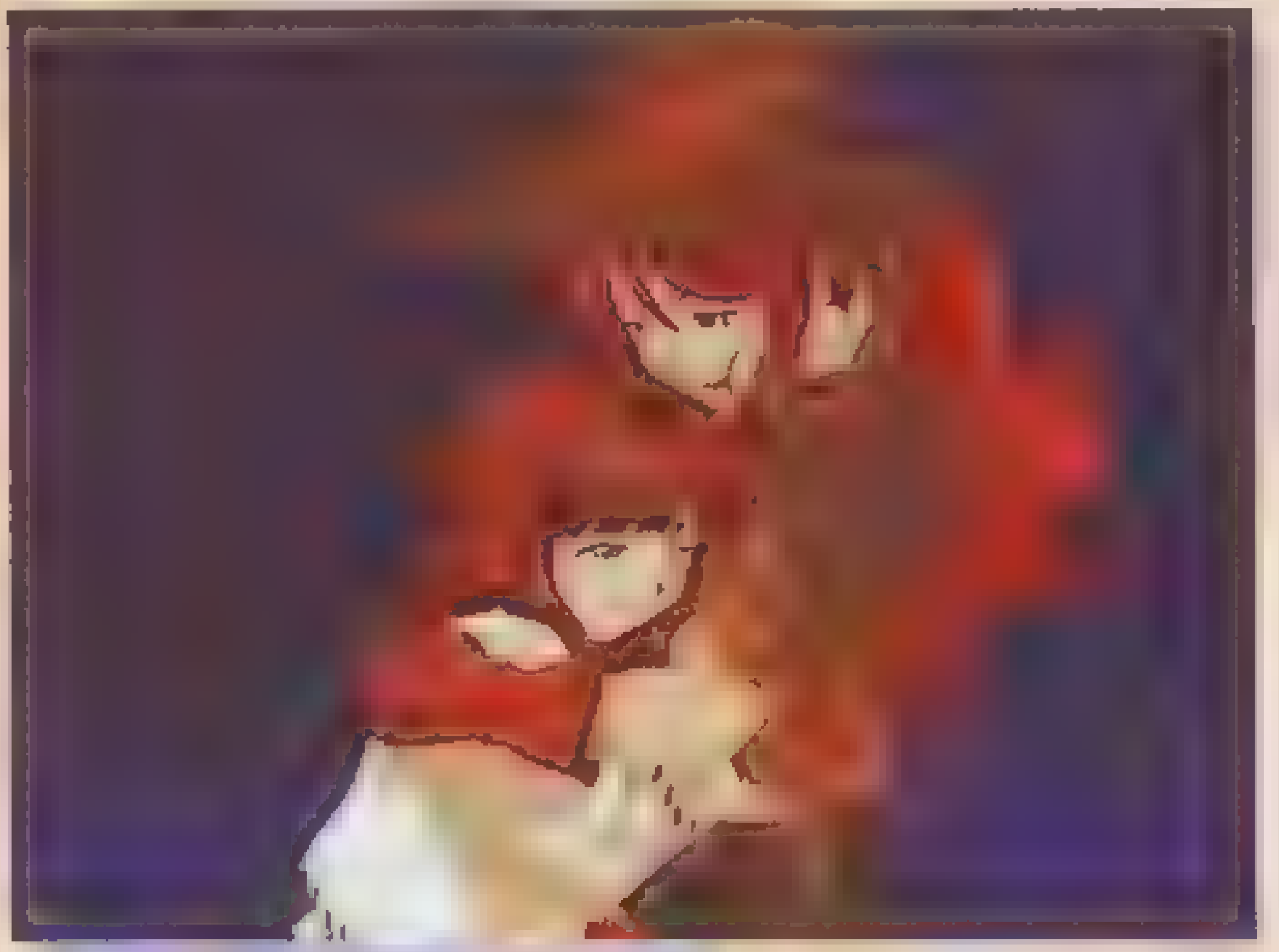
此外，本作还存在有升级要素，当玩家完成某一任务时，就可以在下一个任务之前利用在战斗中得到的经验值来对手中的剑以及马具进行强化，以提升吉米妮和拉利双方的战斗力。游戏中共有20～30把剑，马具则有10种左右，而拉利的攻击手段——踢腿必须在得到特定的马具时才能使用。此外，连击数的多少也会影响到战后的评价。

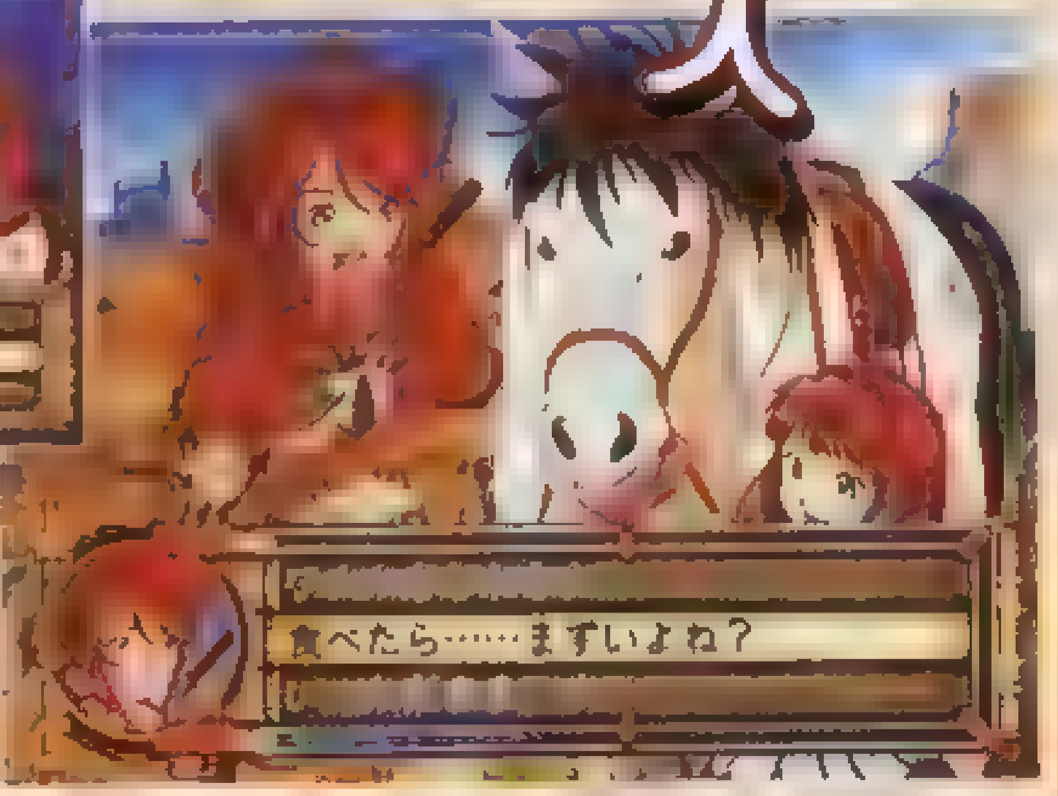
▲竟然能在大厦顶部飞奔疾走……

▲战斗并不仅限于荒野上，整个城市都将成为你奔驰的战场。

虽然说本作已经变成了一个动作游戏，但AVG这一“《樱大战》”系列的标志依然是无法舍弃的，各种事件会随着游戏的进程而不断发生，而LIPS也依然健在。不过，由于本作的主角是一位女孩的缘故，因此好感度及信赖度也没有什么存在的必要了。

相拥在一起的两人





▲▶“《樱大战》系列”招牌性的LIPS依然健在，但意义却已有所更改。本作中的LIPS大概只对剧情的发展有所影响。

AVG PART

两大制作人对本作的看法摘要

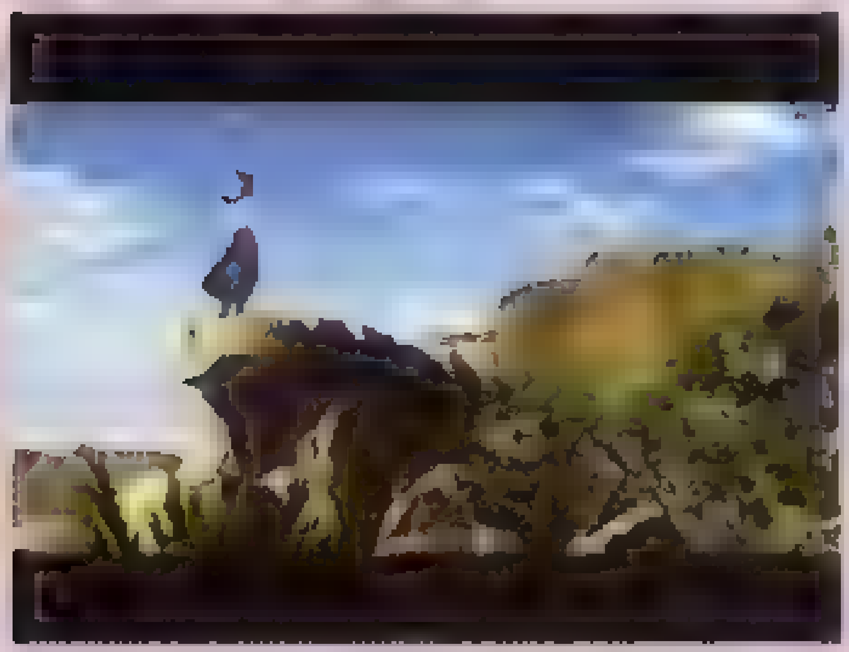
广井王子

既然来到了美国，那么就应该将本作作成具有豪迈风格的西部片！这次的主角吉米妮之所以会双手分别执剑持枪，是因为以前一部电影《年轻时的次郎长》的缘故，主角次郎长手中执刀，怀中藏枪，极为有型。我小时候经常装扮成他的样子，而自从成为游戏制作人之后则一直想将这一造型在游戏中使用，今天这个梦想终于能够实现了（笑）。

我一直认为，制作那种强调剧情的电影风格的动作游戏将会是一件很有意思的事情。由于是在马上战斗，因此马术动作将会非常丰富，而玩家也会从中感受到新的乐趣。本作讲述了主角吉米妮从德克萨斯前往纽约途中的一段冒险经历。而故事的舞台则是继三代的法国篇之后，“太正”时代的日本影响最深的美国，因此这也拓宽了《樱大战》的世界。当然，《樱大战V EP SODE 0》的故事的主线并不会与五代的故事重叠，也就是说即便没有接触过这一作，也对游玩五代没有什么影响。只不过通过本作，玩家可以更多地了解《樱大战V》的故事背景和拥有典型的美国豪爽性格的主角吉米妮而已。在8月25日《樱大战V》的发布会以及9月的TGS上，我们将会有更多更详尽的情报呈现给各位，各位敬请期待吧。

大场规胜

唔，本作的开发到现在已经基本结束了，目前的完成度也达到了90%。说起来，在开发过程中最困难的应该就是“游戏的低难度”了吧。（笑）一方面要做到无论是谁都可以很容易地体会到打倒敌人的爽快感，而另一方面又要将一些可以使游戏显得更精彩的要素加进去，比如视觉效果华丽但难度较高的连续技等等，这确实是一件很伤脑筋的事情。



关于新作的主题，虽然由系列一贯的文字类转变成了动作游戏，但强调对人物性格的刻画以及对故事的描写这两方面依然没有改变。尤其值得称道的是本作的剧情极为精彩。此外说起来，本作还是全系列首款全程语音的游戏，相信届时一定会受到FANS的好评的。

本作将会在东南亚多个国家和地区同时发售，一定会成为那时谈论的话题。而游戏中将会附带一张光盘，里面是令各位期待已久的《樱大战V》的影像特典，请大家一定要不要错过！等到今年夏天《樱大战V》的发布会结束后，“《樱大战》系列”也将会陆续登场！

前线狙击

文 阿修罗

天诛 红

发售前直击

~ TENCHU KURENAI ~

天诛 红 FromSoftware ACT

PS2 发售 2004年7月22日 日版

推荐玩家年龄 18岁以上

尘世之恶 在红色中消灭

以日本战国时代的忍者为题材的潜入类动作游戏"《天诛》系列"的最新作终于要发售了，而且本作的中文版将于今年8月登场。然而，正如大家所看到的，系列一直以来的主角力丸将不再登场，新角色凛将和老大姐彩女一起出演这部以"红"为标记的作品。本刊对于这部作品已经做过了一些报道了，在游戏即将发售的现在，就让我们再次综合一下现在所有的情报吧！

双主角系统

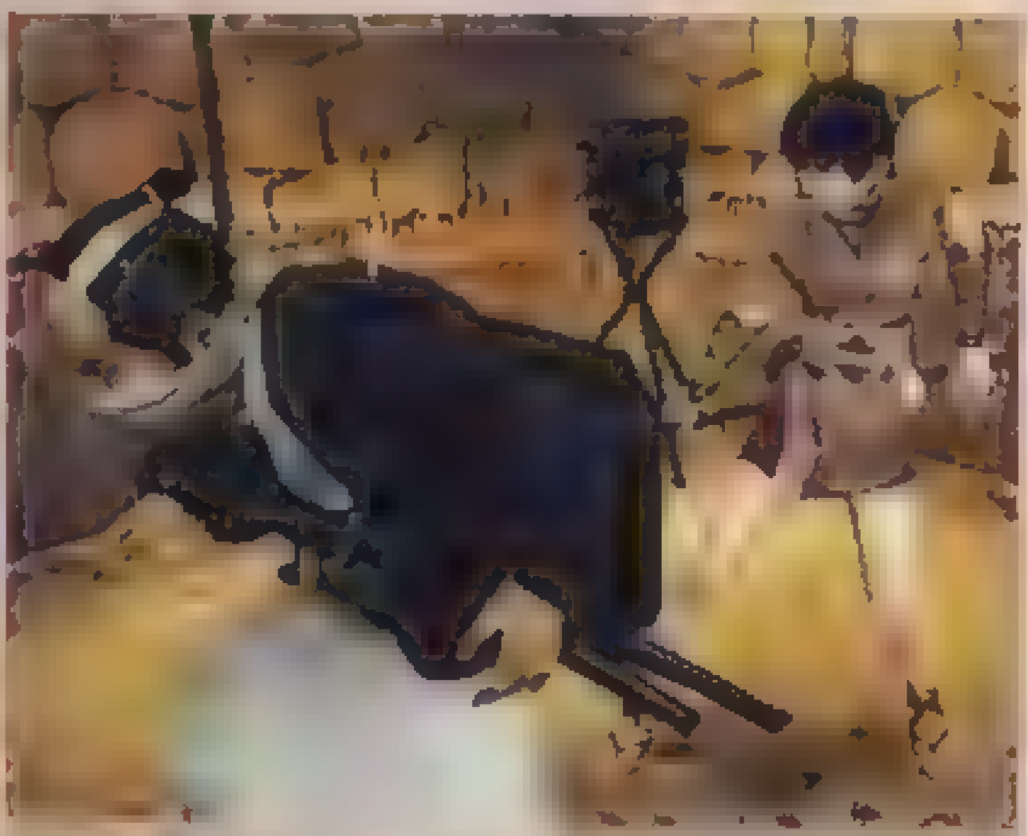
在以往的作品中，虽然玩家也可以从多名主角中选择一名来进行游戏，但是这就导致了其他角色的戏份在某次游戏中被削减，也可能导致只有多次选择不同角色来进行游戏才能看到全部剧情的情况。这一次的双主角系统对此作了一些改良。由于凛和彩女的故事本来就是联系在一起的，所以开发者这一次把两人的任务也糅合在了一起——两人的任务在游戏中会交替出现，在一次游戏的过程中，玩家会根据不同情况使用不同的角色，经历不同的事件，由此而构成一个完整的主线剧情。这种游戏方式和去年发售的Eidos大作《凯恩的遗产 挑战》十分类似。虽然玩家会因此必须同时掌握两个角色的不同特性，但是的确能够体验到比单一主角更加有深度、更加完整的剧情。

▲凛的剧情中，她发现了被抓住的彩女。

▲彩女的剧情中，她拜托凛转交一封密函。

新·忍杀乱舞

忍杀一直是《天诛》这个系列最吸引玩家的卖点之一，很多玩家都在为了将全部敌人忍杀成功而不断努力。不过对于那些同时出现的多名敌人，要想一次都不被发现而达成全部忍杀难度通常都是极高的。为了让更多玩家都能体验到轻松忍杀的乐趣，本作中新增了"忍杀乱舞"这一系统。所谓忍杀乱舞，指的是在达成特定条件之后，同时忍杀多名敌人的系统。玩过《Shinobi》和《Kunoichi》的玩家现在也可以在《天诛》中体验到"杀阵"的快感了！本作中用于显示敌人警觉度的气配槽也有了改良，增加了提示忍杀时机的功能，这也将进一步降低忍杀的难度。



新·忍术评价

系列有一大特色，就是在任务完成时根据玩家的表现给出一个忍术评价，以验证玩家忍者水平。评价越高，玩家所能获得的忍具种类也就越多，对于今后的任务帮助也越大。忍术评价一般分为忍杀、斩杀、发觉和非道4项。本作由于新增了忍杀乱舞这一系统，原来的"忍杀"项变更为了"忍杀（乱舞）"。另外，根据忍杀的难易程度以及是否达成了完全未发觉的条件，还有"特殊"这一项综合评价。其中如果在攻略的过程中完全没有被发觉，还有可能进入隐藏的关卡，这也是本作一个全新的设定。

新·奥义习得

奥义习得的设定其实在前作《天诛 叁》中就已经出现了，这一次的《红》则对这个系统进行了一些改良。新的奥义习得系统要求玩家多用忍杀杀死敌人。当忍杀成功时，玩家可以得到作为经验值的卷物。只要收集一定量的卷物，角色就可以习得新的奥义了。采用这样的设定的好处是，玩家可以利用忍杀迅速提升经验值，从而达到尽早习得奥义的目的，而不用像前作那样被限制每个关卡只能习得一种忍术了。奥义分为很多种，除了像前作中力丸的"紫电"那样夸张的必杀技外，还有一些大家耳熟能详的、更加真实的忍术。

▲凛的专用忍术——听声辨位，可以察知场景中敌人的位置。

◀从前作中保留下来的忍术——蜘蛛居，凛和彩女都能够使用。作用是吸附在天花板上以躲避敌人。

◀彩女的专用忍术——壁裹，也是大家在忍者题材作品中经常看到的招式。

©2004 Activision,Inc.and its affilicates.Activision and Tenchu are registered trademarks and Tenchu Kurenai is a trademark of Activision,Inc and its affilicates All rights reserved Deveploped by FromSoftware,Inc. and K2,Ltd.Published and distributed in Japan by FromSoftware,Inc. under license from Activision Publishing Inc.All other trademarks and trade names are the property of their respective owner.

文 沙罗

前线狙击

Arc The Lad GENERATION

アークザラッド ジェネレーション

妖精战士 世代	SCE	RPG
PS2 Arc The Lad GENERATION	预定年冬	日版

SCE旗下的RPG双璧之一的“《妖精战士》系列”，从于1995年发售的初作至今，已经过了9年……2代的发售令该系列步入了百万游戏的殿堂，得到了无数玩家的赞誉。如今，该系列的新作又将在今年冬季于PS2平台上推出！不知这一次的作品能否再度得到玩家们的青睐呢？

序幕

人类和魔族两方的战士靠着精灵的引导，将世界从危机中拯救了出来。这一次的故事，便开始于那次危机结束了5年之后的、前作中那座人类与魔族共同过着和平安宁生活的克拉夫岛上。从小居住在这个岛上的少年埃达，与海莫基一族的好友海莫一起每天过着快乐但又有些无聊的日子。不过有一天，他邂逅了漂流到这个岛上的少女基莉卡，紧接着又遇到了一个猎人，这使他除灵师的能力渐渐觉醒——从此，埃达的一生也随之改变了……出于对猎人的憧憬、除灵师的使命以及对岛屿外未知世界的渴望，埃达和海莫一起离开了和平的克拉夫岛。

▲在海岸边捡到的一本书，促成了埃达与基莉卡的邂逅。

为了解未知的世界而外出的旅者

原画表情集

埃达

©Sony Computer Entertainment Inc.

世界观 WORLD

与《精灵之黄昏》完全相同的世界观。人类与魔族，两个种族共存的理想世界……

本作的故事发生在前作《精灵之黄昏》的5年之后，不知在这说长不长说短不短的5年间，世界到底发生了什么样的变化呢？尤其是人类与魔族之间的关系，这点尤其令人在意——毕竟他们的关系能够左右埃达和海莫的命运；同时，让人类与魔族和平共处也是前作中两位男主人公努力希望达成的目标。

克拉夫岛

位于海洋南部，被人们称为乐园的岛屿。原本只有海莫基一族居住在这里，直到后来才出现了舍弃了文明，偶然漂流至这里的人们，两个种族和睦地共处了起来。玩过前作的人相信都还记得，两位前作的主角正是在这个岛屿上初次相见的。另外，在长老之丘这个地方，还残留有记载着系列初作登场人物的石碑。

基莉卡

原画表情集

海莫基一族

海莫基一族在“《妖精战士》系列”中代代不落、每场必出的怪物，可谓是游戏标志性的怪物之一。总体来说是属于那种典型的懒惰种族，每天几乎都是在睡眠中度过的。其特技是能够将对手变成与自己相同的、能够迅速丧失战意的海莫基族人的样子。另外，整个大陆中只有克拉夫岛上的海莫基一族才会与人类和平共处。

原画表情集

海莫

ROBOTECH

INVASION

在去年，TDK便曾推出过一部“《ROBOTECH》系列”的游戏——《ROBOTECH：BATTLECRY》，虽然说该作在玩家群中评价并不高，但在美国却引起了不小的轰动，因为，这是美国公司仅有的几部根据日本动画片改编的游戏之一。尽管未能赚到口碑，但TDK却凭借本作赚到了自己最想要的钞票，因此，新作的推出也就是顺利成章之事了，那就是我们今天所要介绍的《太空堡垒：入侵》

太空堡垒：入侵	Vicious Cycle/TDK	ACT
Multi ROBOTECH Invasion	预定 2004 年 10 月 26 日	美版
1～16 人		价格未定
对应平台：PS2 Xbox NGC		

前线狙击

文 卡伦

STORY

2038年，地球在因维德人的强大力量下沦陷。而此时惟一能拯救地球的，只有正在向宇宙进发的远征军舰队（最高领袖：瑞克·卡特）。为了等待他们的到来，虽然面对的是已经满目疮痍的大地，但地面守卫军R.E.F(Robotech Expeditionary Force）依然在拼死保卫着自己的家园。可就在此时，却传出了因维德人为了击溃R.E.F而在其内部安插了奸细的消息，这也令部队之间笼罩着一层异样的气氛。而我们的故事，便从这时开始了……

本作与《BATTLECRY》有着三点根本性的不同：1.它并非改编自《ROBOTECH》的第一部《The Macross Saga》，而是改编自根据第三部《The New Generation》的世界观而绘制的同名漫画；2.与空战型的《BATTLECRY》不同的是，本作更偏向于第一人称视点型的FPS。3.画面由前作的卡通渲染回归到3D写实阵营。

在游戏中，玩家的主要战斗用具是可从摩托车变为作战铠甲的两用型装备变形旋风车（Veritech Cyclone），而武器大概有15种左右，它们所需的能源将主要通过消灭因维德后获得。

而本作主要包括3种视角模式：在驾驶变形旋风车时，画面以第三人称视点表示；变形为作战铠甲后，视点会切换为第一人称模式；而在某些特定场景还会出现远视视角模式。

CHARACTER

洛克 Locke

CV：J·A·Taylor（《最终幻想X》中泰达的声优）

本作主角，由于头部受到撞击，他一直处于失忆状态，而当他醒来时就发现自己躺在了R.E.F附属医院的病床上，通过一系列艰苦的训练后，洛克成为了R.E.F中的一员。不过，他的真正身分则是……

泰莎 Tasha

CV：Tara Strong（《最终幻想X》中琉库的声优）

本作女主角，R.E.F中有奸细的这个消息也是从她口中传出来的。在游戏的前半段，她会作为NPC与洛克一起行动，等到后半段时，她则会成为玩家控制的对象。而洛克的命运也将掌握在她的手中。

网络要素

本作是《ROBOTECH》史上的……网络游戏，TDK正在计划支持多达16人同时连线作战。目前设计包括八对八与各自为战的两种方式，喜欢网络对战游戏的朋友这下可有福了。

名词解释

[illegible]

这是一个类似于蜜蜂的群居性族群，而生命之花则是他们的生命之源。其最高领袖为摄政王瑞金特（雄性）和女王瑞吉斯（雌性）。在与机器人统治者经历了数年对生命之花资源的争夺后，他们逐渐进化成了一个极为善战的强大种族。而为了生命之花和史前文明而来到地球的因维德人已经达到了极高的进化态，可以随意改变形态或在质能两态之间自由转化。

[illegible]

这是一种纯净的生物能源，提炼于生命之花中。它最初的发现者是机器人统治者的科学家佐尔，而这也使整个宇宙的能源发展进入了一个新纪元。史前文明和生命之花是《太空堡垒》的科幻设定核心，而我们所熟知的《太空堡垒》的一切军事科技实际上都源自于史前文明。

友情提醒： 在本期的游戏动漫园中，你将看到本作的原漫画的更多消息，尤其是喜欢丽莎·海里斯的朋友更是不要错过哦。此外，虽然是老生常谈了，不过还是要向一些新朋友说明一下《MACROSS》和《ROBOTECH》之间的关系。因此，如果你对此感兴趣的话，也请翻开位于第[illegible]9页的游戏动漫园吧。

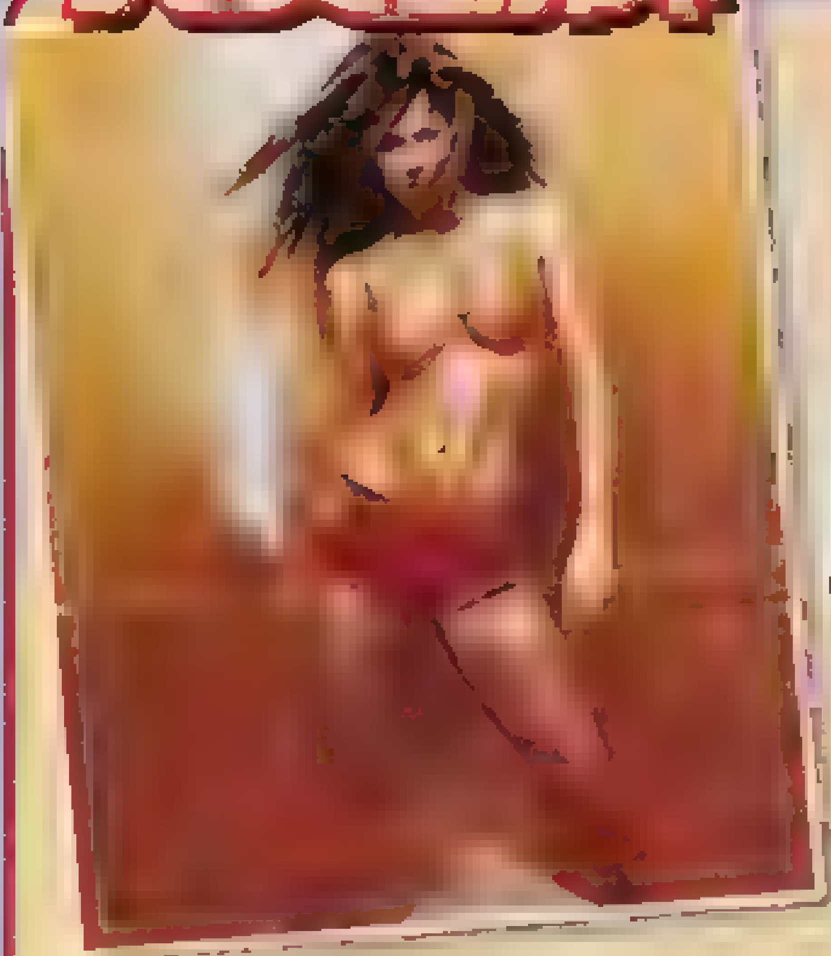
©Vicious Cycle
www.plumbook.cn

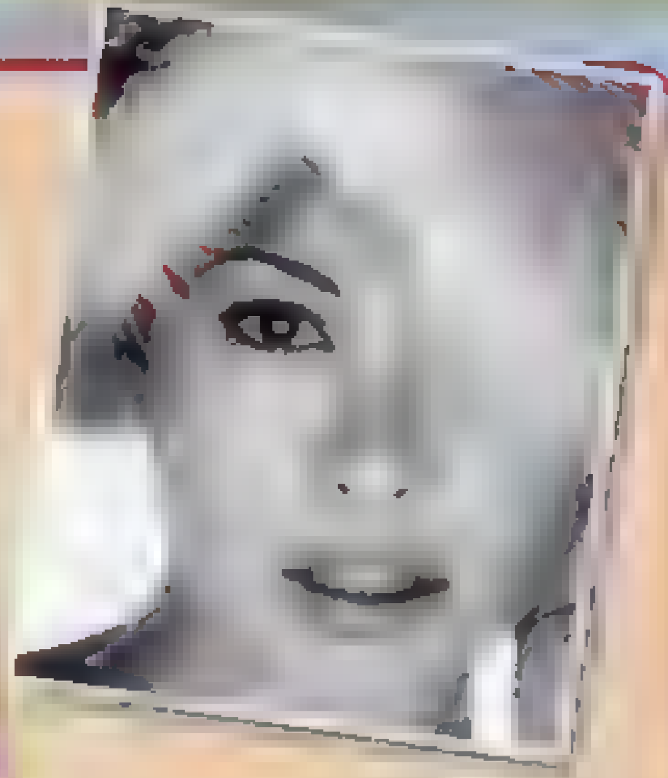
极品飞车 地下狂飚2

“《极品飞车》系列”在PC上已经推出了数代，自2000年2月29日《极品飞车：保时捷之旅》(Need for Speed：Porsche Unleashed)出现在PS主机上，迄今为止该系列已经在TV Game玩家中取得了比较广泛的认同。与《GT》系列严谨的操作性和拟真程度相比，“《极品飞车》系列”拥有爽快、自由的特点。此次《极品飞车 地下狂飚2》登陆全平台(PS2、Xbox、NGC、PC)，甚至1代还将登陆PSP，就让我们来看一看EA为赛车爱好者们带来了哪些新要素吧。

极品飞车 地下狂飚2	EA Games/EA Canada	RAC
Multi	Need for Speed Underground 2	2004年11月?日
	PS2及Xbox版对应网络功能	

美女助阵





▲Brooke Burke同时也是《FHM》评选出的超级美女。虽然我有更性感的相片，但不太适合在这里同读者分享大家可以去网上查找一下。(笑)

EA签约了电视明星Brooke Burke饰演本作的女一号瑞切尔(Rachel)。Brooke Burke拥有法国、爱尔兰和葡萄牙血统，她是旅游节目《Wild On》的主持人，在2002年《FHM》全球百名美女中排名第25位。真实生活中的Brooke Burke也是一个爱车的女性，她本人也对媒体表示自己非常高兴能被选为本作的女主角饰演者。Brooke Burke所扮演的角色瑞切尔在游戏中是一个旧货商人，她将教会玩家如何调整、改装车辆，还可能是一些赛事的主办者。从早期公开的PS2开发中版本来看，这位典型的西方美女对游戏进程的作用还是相当明显的。

赛道总长度增加了4倍

根据目前得到的资料，游戏的开发工作从去年7月就已经开始了，甚至在前代发售之前EA就已经开始了本作的开发工作。相对于前代包含大约40公里的赛道而言，本作增加了4倍，变为大约200公里，不同的街区之间均由高速公路连接，大家还将看到许多似曾相识但是经过大幅强化的场景，比如旧金山和洛杉矶城区赛道。

▲游戏的环境引擎较前代改进不大，但细节表现更加出色了。

游戏画面与天气状况

从技术上来讲，本作的画面比起前作并没有什么提高，但是却更加完美。车身和赛道都经过了一定的强化设计，看起来更加融合，毫无拖泥带水的感觉。游戏背景也更加细腻，城市夜景看起来非常的逼真，制作小组还增加了车辆前灯的光线反射功能，夜间场景里面玩家可以通过观察路边的里程碑来判断自己到达了什么位置。令人振奋的是游戏将引入天气状况，不同的天气状况将会对赛道产生影响。目前我们看到的仅仅是演示版，游戏的声音部分不是很完善，感觉千篇一律，远远达不到“《GT》系列”的细节和逼真程度，相信成品会有所改良。

▲夜间行车的画面效果非常逼真。

游戏流程与车辆改装

游戏中玩家将体会到制作小组的许多特色创意，但游戏的主旨还是要求玩家成为地下车赛中最棒的赛车手。要达成这个目的，玩家需要参与各种比赛，还必须得到瑞切尔小姐在赛车改良等方面的帮助。游戏中总计包含大约150场比赛，除了剧情强制的比赛之外，玩家还必须选择参与一些隐藏的、自选的或者是附加的比赛，进而得到额外的奖励(比如特殊的装配组件以及商店)，并发现一些隐藏的对手。

本作对车辆改装方面进行了一些加强，让整个系统看起来更专业化。当然这也要求玩家投入更多的精力去思考和研究，需要注意的是新购入的汽车组件是不会发挥100%的作用的，至于如何让这些组件完美发挥其威力，就要看玩家自己的改造水平了。许多组件有惟一性，错过第一次机会就不会再得到，不过幸运的是游戏中会提供一个小地图，用来标示玩家发现的商店等设施，一旦发现新情报，就不要轻易错过。另外，游戏还允许玩家对车辆作一些小的修饰，还可以对车子的细部进行调整。在演示版中我们可以看到一辆安装了大量新组件的Mazda RX8，看来游戏的车辆改造系统还是相当自由的。

©2004 EA Games All Right Reserved.

&3DM-SM

www.plumbook.cn

前线狙击

KOF MAXIMUM IMPACT

文 纱迦

目前，2004年度的“《格斗之王》系列”最新作——《格斗之王NEO WAVE》已经正式在亚洲地区推出了。而8月12日，我们就可以玩到一款全新形态的《格斗之王》了。这款《格斗之王 最强冲击》是PS2独占的一款作品，也是系列史上第一款3D化的作品。正因为是第一款，所以我们完全有理由关注它在今夏的表现。下面就让我们来看看一些新情报吧！

PS2	格斗之王 最强冲击	SNK Playmore	FTG
	KOF MAXIMUM IMPACT	发售 2004年8月12日	日版

新角色登场！

崔林 Chae Lim

生日：5月5日
身高：170cm
体重：60kg
血型：O型
国籍：韩国
格斗流派：跆拳道
兴趣：到东大门市场逛街
重要的东西：从金家潘师傅那里得到的比赛用拳套
喜欢的东西：泰迪熊
讨厌的东西：撒谎的人
特技：擅长制作衣服。自己穿的衣服都是自己亲自做的。

崔林是本作原创的一名角色，她和好友成美一起，都是金家潘的得意女弟子。崔林个性豪爽，武艺高强，拥有大量的女性拥护者。因为这次大赛金家潘不会出战，所以崔林就成了金家潘的替代角色。（说起来金家潘的门下真是人才济济啊，陈可汉、蔡宝健、李珍珠——现在又来了一个崔林。）从目前公布的情况来看，崔林的招式与金家潘区别较大，似乎没有继承什么师父的招式，自己却拥有一个类似于按键式的连续技，不过威力也不大。不知崔林是否学到了金家潘令人胆寒的凤凰脚呢？

游戏模式公开

和过去SNK的街机移植作品差不多，本作的六大模式再普通不过了：STORY（故事模式）、VERSUS（对战模式）、CHALLENGE（挑战模式）、PRACTICE（练习模式）、PROFILE（观看档案）、OPTIONS（选项菜单）。

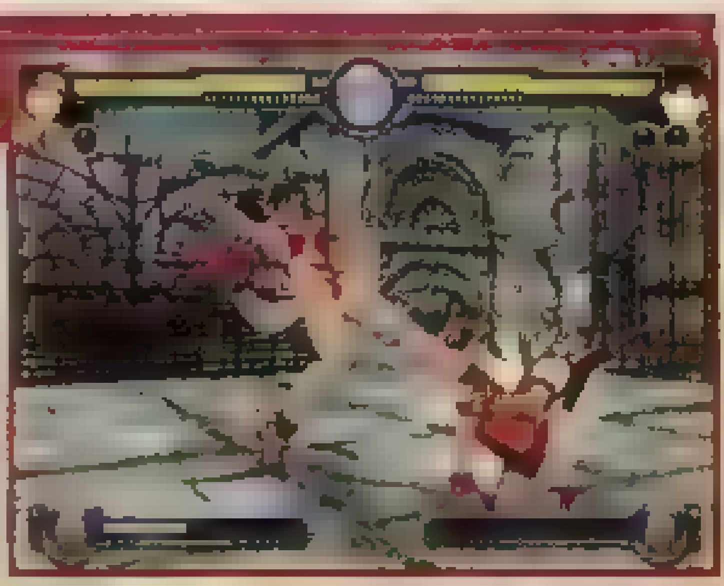
各个模式的含义从名字上看就一目了然，只是CHALLENGE需要详细解说一下。

CHALLENGE模式中包含两个选项：MISSION和TIME ATTACK。TIME ATTACK就是时间挑战模式，是玩家之间用来比较成绩的模式。

MISSION模式则又分为4个等级，分别是LEVEL 1~4。LEVEL越高，难度越大。每个LEVEL里又具体分为若干个课题，每个课题的要求都不一样，此外限制条件也完全不同。刚开始可能非常简单，不过越往后就越难。每个LEVEL都有10个课题，4个LEVEL就有40个课题，还是相当耐玩的。

看得出来设计者在MISSION上花了不少功夫，相信其作用肯定不是简单玩玩就行了，一定关系到隐藏要素的出现。

对战画面分析



单从对战画面来看，本作没有任何出人意料之处。画面上方除了黄色的体力槽外，下方还有一条防御槽。当玩家防御对手的攻击时，防御槽就会慢慢减少。当防御槽减为零时再防御对手的攻击，就会被破防。画面下方是能量槽，能量槽每蓄满一层，就可以自动储存起来，最多3层。

比较令人在意的是画面上没有任何表示队友的标志，只有表示输赢局数的标志，这说明本作可能会放弃多人组队战的设定。众所周知，“《格斗之王》系列”的最大特色，莫过于多人组队战的设定了。按照历代家用机移植的惯例，在对战模式中增加一个TEAM BATTLE，相信还是很有可能的。只是多人组队战已经不是本作的核心了。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新的作品，新的玩法！

3D化的《格斗之王》，玩法究竟有多大变化，相信这是大家最关心的事情。根据小编在E3展上试玩的结果，本作基本上可以认定为是一款“伪3D”的FTG，基本玩法和过去传统的2D版没有太大变化。游戏的3D化主要表现在使用特定招式（如投技）时会出现视角变化，另外在使用受身时角色会向画面外侧或内侧翻滚。每场战斗开始时，被挑战者会以很帅的姿势出场。除了以上这几点外，基本上玩法没有太大变化。

虽然玩法没有太大变化，但小的变化还是相当多的。首当其冲的当然是招式性能的调整了，这一点可能要到玩家亲自上手后才能体会出来。例如在E3展上小编主要试玩的是主人公草薙京，他的成名绝技七十五式·改就变成了纯粹的打击技，命中后将对手踢得很远，很难追加其他技巧。如果要想接上里百八式·大蛇薙的经典连续技，可能需要特殊的接法。不过这只是体验版的情况，也许在正式版的时候会修正过来。

▲目前尚无资料证实本作有MAX超必杀技的设定，如果没有的话就可惜了。

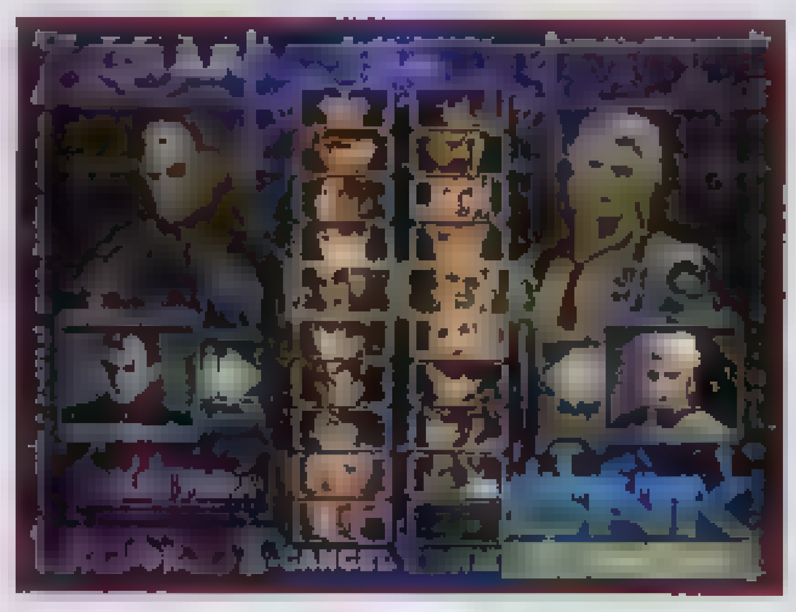
大概是为了体现本作的3D化，游戏中设定了大量倒地追击技。基本上很多角色的蹲下重脚都具有倒地追击性质。蹲下重脚尚且如此，而像八神庵的暗钩手这种贴地的气功技更是不在话下。另外在版边时，玩家可以打出很多在以往作品中绝对无法成立的连续技，如八神庵用鬼燃烧将对手打至墙上后，再接鬼燃烧将其打飞，之后还可以接一些其他技巧。看来壁际攻防将是本作的关键。不过游戏中似乎没有背后攻击补正，攻击敌人背后并不能增加伤害。

登场角色数量为19（20？）名！

从官方公布的选人画面不难看出，本次登场角色的数量为19名。很明显，在选人画面的右下方还有一个空格，而且这个空格也不是问号，这也许是隐藏角色的位置吧！从选人画面中的角色分布来看，完全没有3人组队的迹象，倒是两人组队还说得过去，而且在两个当前选人框下面明显还有一个选人框，也许……如果是两人组队的话，考虑到在右下方的空框左边是洛克，那么这个隐藏角色也许将是吉斯？（猜测，只是猜测……）

目前已确认的19名登场角色名单（对应图上的位置，红字为本作的原创角色）：

草薙京	八神庵
特瑞	泰斯
不知火舞	丽恩
坂崎由莉	坂崎良
阿尔巴	索雷
麻宫雅典娜	美浓
拉尔夫	克拉克
崔林	莉安娜
K'	马克西马
洛克	?

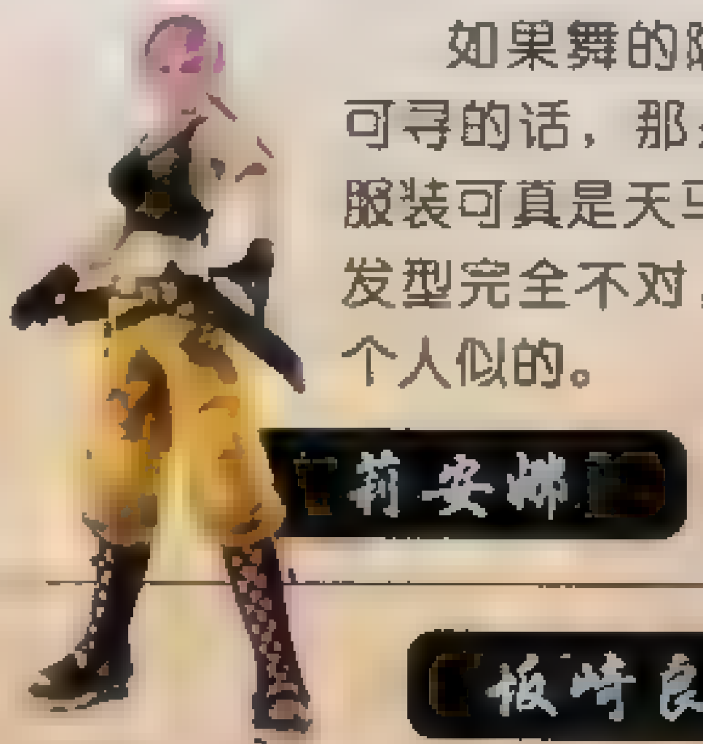


▲只有20位角色登场，这个数字创下了“《格斗之王》系列”历史新低。

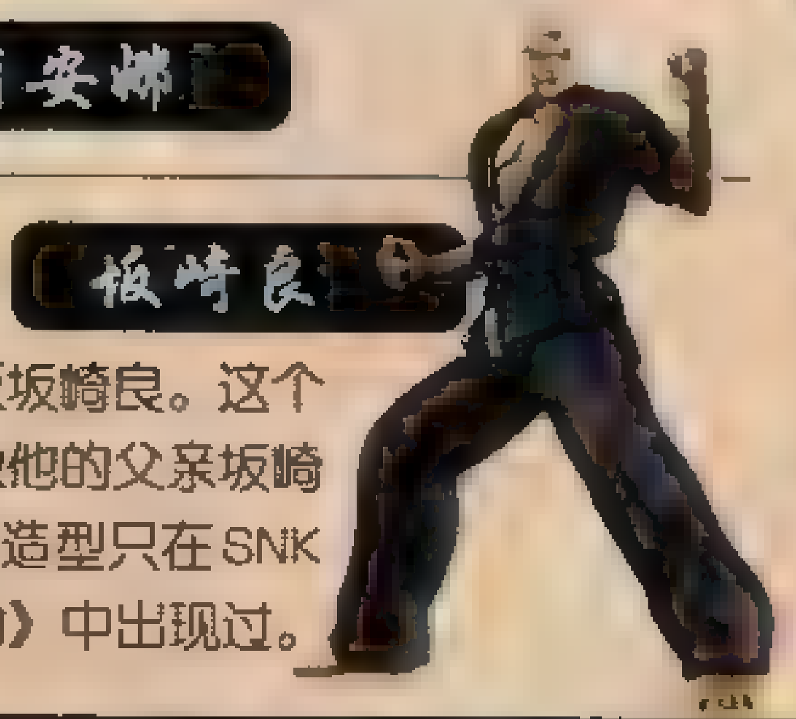
当今的3D FTG，服装和人设同样重要！在此前公开的图片中，我们只看到了和1P服装颜色略有区别的2P服装，实在是比较令人失望。不过现在官方已经公开了部分角色的隐藏服装，看上去很令人惊艳（惊奇？）啊！看来隐藏服装有望成为本作的最大卖点！

隐藏服装大公开！

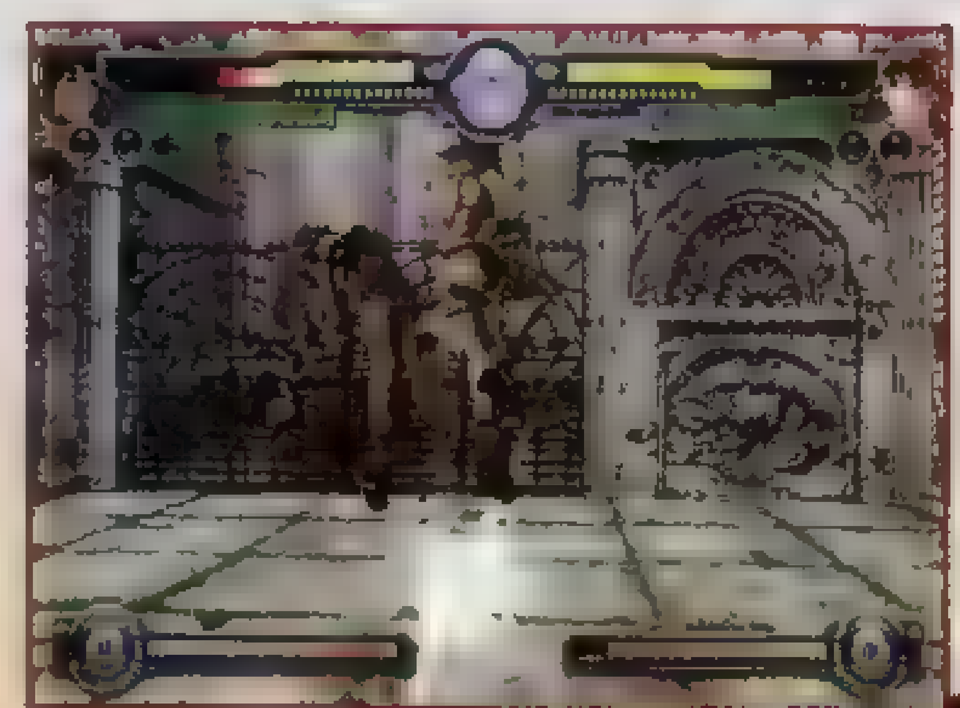
迷倒万千玩家的舞终于有了新服装，不过这身打扮……如果不是身上的扇子，谁都认不出来吧？其实这身打扮是《饿狼传说 狼之标记》中不知火流忍术传人——北斗丸的服装。



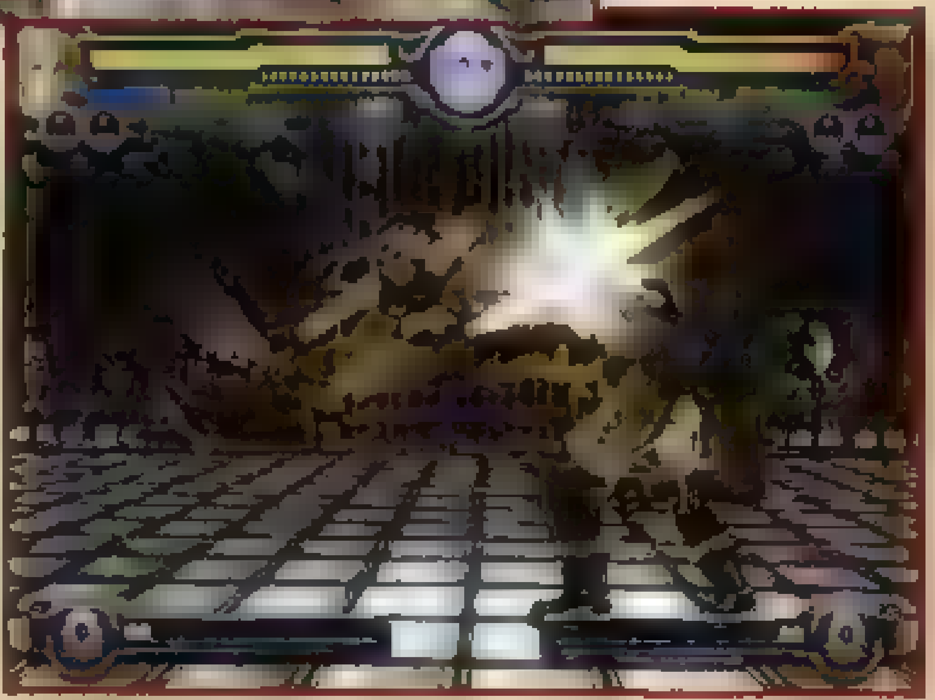
如果舞的隐藏服装还有迹可寻的话，那么莉安娜的隐藏服装可真是天马行空了！脸型、发型完全不对，就像是变了一个人似的。



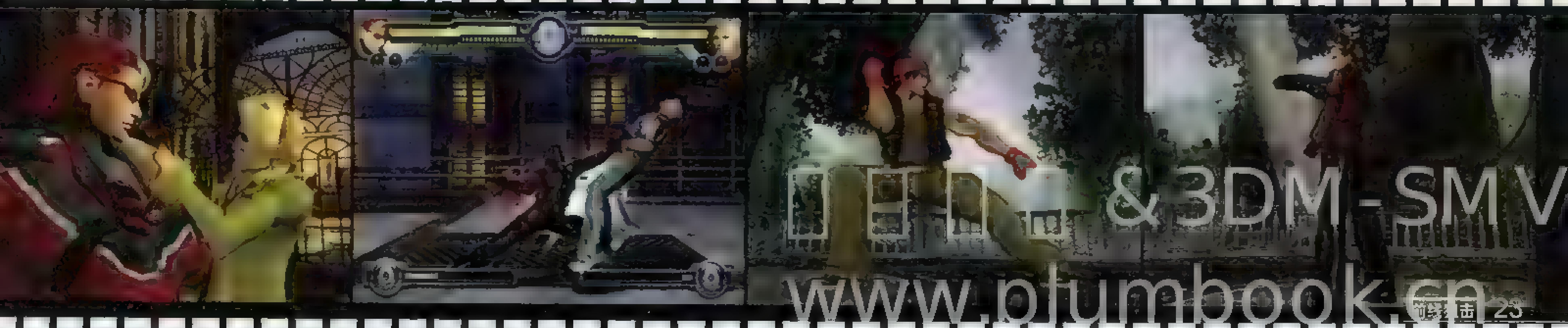
——老态龙钟版坂崎良。这个造型看上去很像他的父亲坂崎琢磨，此前这个造型只在SNK后期作品《武力》中出现过。



◀右边那位女孩可不是《合金弹头》里的菲奥啊，这身合金弹头装是坂崎由莉的隐藏服装 很令人吃惊吧。



▶克拉克的隐藏服装竟然是黑人嬉皮士装！看到克拉克这身装扮，相信所有人都会把他当成《死或生》里的ZACK吧！



&3DM-SMV www.plumbook.cn

铁拳 TEKKEN 5®

铁拳5 Namco FTG ARC

文 胜负师

[illegible]

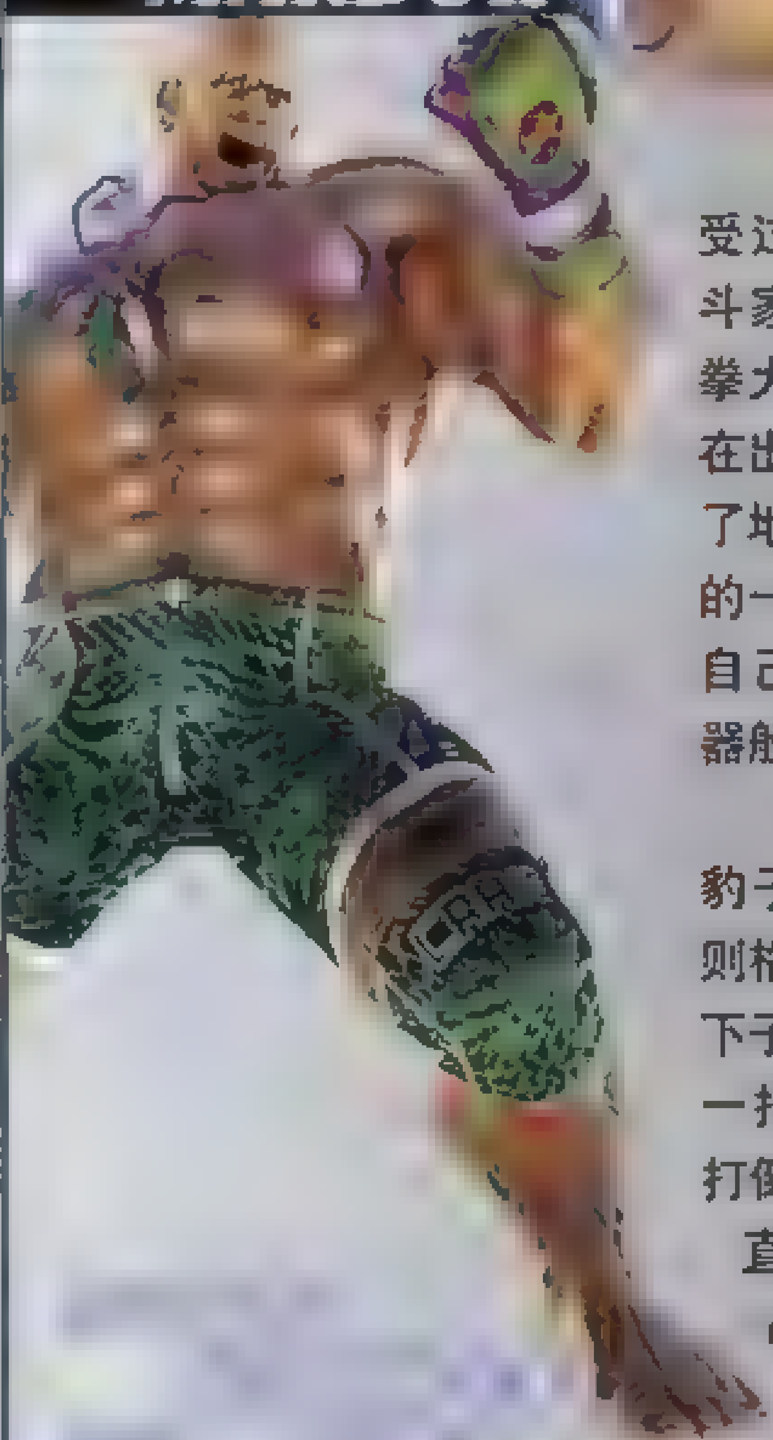
角色故事背景陆续公开

JACK-5

在2年前，女性物理学家简在与GUNJACK一同潜入三岛重工的过程中被警备中的铁拳众发现，简不幸中弹，受了伤。GUNJACK为简充当盾牌，让简得以逃脱，不过自己却被完全破坏。

第二天，奄奄一息的简在G社（新近崛起的与三岛财团相抗衡的会社）的货轮上得救，之后加入了G社的机器人工学研究所，完成了完全没有情感的战斗兵器JACK–4的开发，并以此为基础开发了JACK–5。而对JACK–5最新机能的测试场所就选在了即将举行的The King of Iron Fist Tournament 5会场……

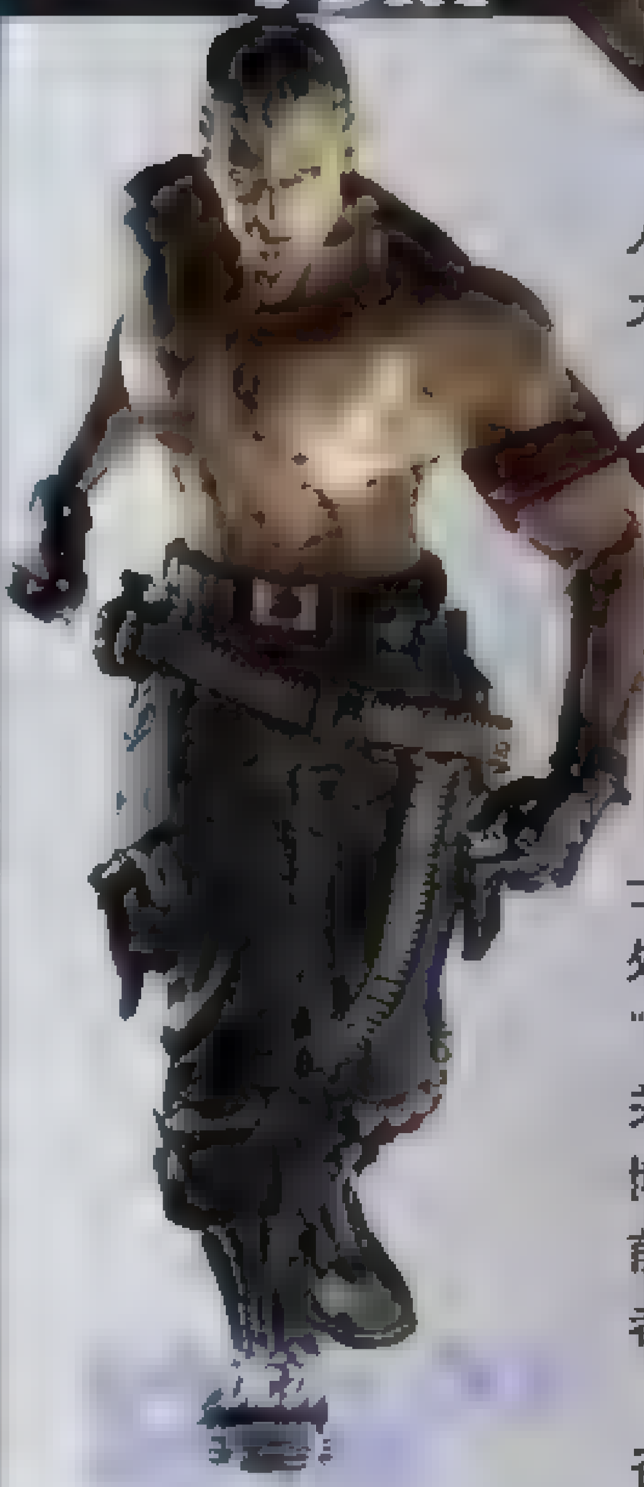
CRAIG MARDUK



出道以来从未遭受过败绩的无规则格斗家马杜克在上届铁拳大会中输给了豹王，在出院之后，他便开始了地狱般的训练。短短的一个月，马杜克便将自己恢复成了肉体兵器般的最佳状态。

一天，马杜克戴着豹子面具进入某无规则格斗大会的会场，一下子窜上擂台，只用了一招便将大会的冠军打倒在地，并通过电视直播向豹王发出了挑战宣言，而约战的地点就是The King of Iron Fist Tour–nament 5。

BRYAN FURY



由亚伯博士制造的人造人布莱恩在上届铁拳大会后，肉体已经经不起冲击。于是布莱恩将自己交给了波斯科诺斯基博士（吉光的恩人）进行改造。不过当他从休眠中醒来时，身体依然是老样子，因为他体内破损严重，博士也无能为力。作为应急处理，博士为他装上了“永久机关”。得到永久机关的布莱恩突然暴走，将博士打晕，并杀死了几个前来阻止的万字党的忍者，逃出了万字党基地。

几天后，铁拳5大会召开，为测试永久机关的性能，布莱恩前往会场。

JULIA CHANG

发誓要让被破坏的印第安森林恢复本来面貌的朱莉娅，为了夺取三岛财团重要的研究资料参加了铁拳4大会，不过夺取资料和行动以失败告终，朱莉娅只得失意地回到了家乡。而新的研究工作很快又遇到了瓶颈，朱莉娅脑海中又闪出了夺取研究资料的念头。此时，她收到了一封奇怪的信，信封上写着“亲爱的朱莉娅收”，而内容则是The King of Iron Fist Tournament 5即将召开的消息，似乎在暗示着些什么。

于是朱莉娅赌上了森林复苏的希望，再次参加了这一次的格斗大会。

KING

继承了两位摔角王者之魂的年轻豹王在铁拳4大会中将恩师的仇人马杜克击败，本想在医院中给马杜克最后一击的豹王在下手前的一刹那领悟到了复仇其实是相当愚蠢的行为，便放了马杜克一条生路。回国后不久，豹王便在电视上看到了戴着豹子面具向其挑衅的马杜克，也听到了马杜克的挑战宣言。

“师傅的名誉绝不允许这样的家伙玷污！”愤怒的豹王毅然接受了挑战。两人之间的恩恩怨怨又将蔓延到铁拳5的格斗大会中。

YOSHIMITSU

吉光是以救济全世界的贫民为目的的义贼集团万字党的首领。借铁拳4大会之机，袭击三岛财阀地下金库的吉光遇到了昏迷的布莱恩。根据波斯科诺斯基博士的指示，吉光将布莱恩救了回来。

1个月后，吉光收到了博士的求救信号，当他赶到时，见到的只是被破坏的设施和万字党成员的尸体。从受伤的博士口中得知事情的经过后，吉光怒不可遏：“恩将仇报的家伙，我不会放过你的！”在得知布莱恩会参加铁拳5大会的消息后，[illegible]吉光也赶往参加大会……

1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
www.plumbook.cn

TEKKEN-NET 超越想象的换装系统

三岛一八

经典的发型，熟悉的墨镜……这，这，这不是猫王吗？酷哥一八的这幅打扮还真是超出了一般人的想象。如此怪异的造型也不知道一八 FANS 能不能接受。

布莱恩

两身打扮的区别并不是很大。不过说起来布莱恩这样的超暴男并不适合把一头银发梳成个小辫，倒是很适合戴墨镜的，只是墨镜的款式有点过时。

杰克-5

盖住了莫西干发型的头盔、军用手套、巨大的机枪、绑在腿上的火箭发射器，全幅武装的杰克-5看起来却更像是个玩具大兵，多少有些滑稽。

南梦宫与世嘉的梦幻合作

《铁拳5》将采用SYSTEM246的进化型新基板SYSTEM 256，更强大的基板性能不仅是为了提高画面效果，也是《铁拳5》街机全面网络化所提出的新需要。南梦宫已经与世嘉达成了合作意向，《铁拳5》将使用当初《VF4》街机所使用的光纤网络，建立起新的网络系统——TEKKEN-NET（暂名）。由于借鉴了VF.NET的系统和成功的运营经验，TEKKEN-NET的操作方式会与VF.NET十分相似，比如一张磁卡只对应一个角色，使用手机来登陆TEKKEN-NET，支付一定的费用便可以享受各种服务，那么最主要的服务项目会有哪些呢？

换装系统的设定

在上一次的介绍中，我们就已经介绍了换装系统的先期情报，这一次的报

道更是让人觉得光怪陆离，通过各种方式取得服装道具之后，需要更换服装颜色以及道具装备时，就要通过移动网络来实现，应该说还是比较方便的，设定个性化角色对于玩家来说可谓乐趣无穷。

段位系统（暂名）

这个系统与《VF4》也比较相似，但具体细节开发人员仍然在讨论之中。已经确定的段位称号只有“级”和“段”，除了大赛冠军以外，可能不会有特殊称号，升降段的规则与《VF4》也会有所不同，不同段位的玩家对战也可能影响段位的变化，但同段位玩家对战时段位变化概率更大。

幽灵角色系统

《铁拳5》网络的原创系统，系统的大致内容就是玩家在使用磁卡与电脑（CPU）角色进行战斗时，系统会对玩家进行解析，在使用同一张磁卡一定回数或达到一定段位后，便会复制出一个从装扮到打法都与该玩家极为相似的CPU角色，如果与自己的幽灵角色对战，一定很有意思吧。

角色选择画面首度公开

这次的角色选择画面颇为华丽，美工可谓一流。（当然，让人眼前一亮的可能还是比前作漂亮N倍的凌晓雨吧。）我们可以看到，初始角色已经有20名，上排从左往右依次为马杜克、洛、花郎、豹王、雷文、风间飞鸟、冯威、克里斯蒂、保罗和杰克-5，下排分别是雷武龙、尼娜、史蒂夫、三岛一八、凌晓雨、风间仁、李超狼、朱莉娅、吉光和布莱恩。不过从画面来看好像没有给时间解放角色留位置，熊要在哪里选呢？希望南梦宫尽快揭晓答案。

www.plumbook.cn

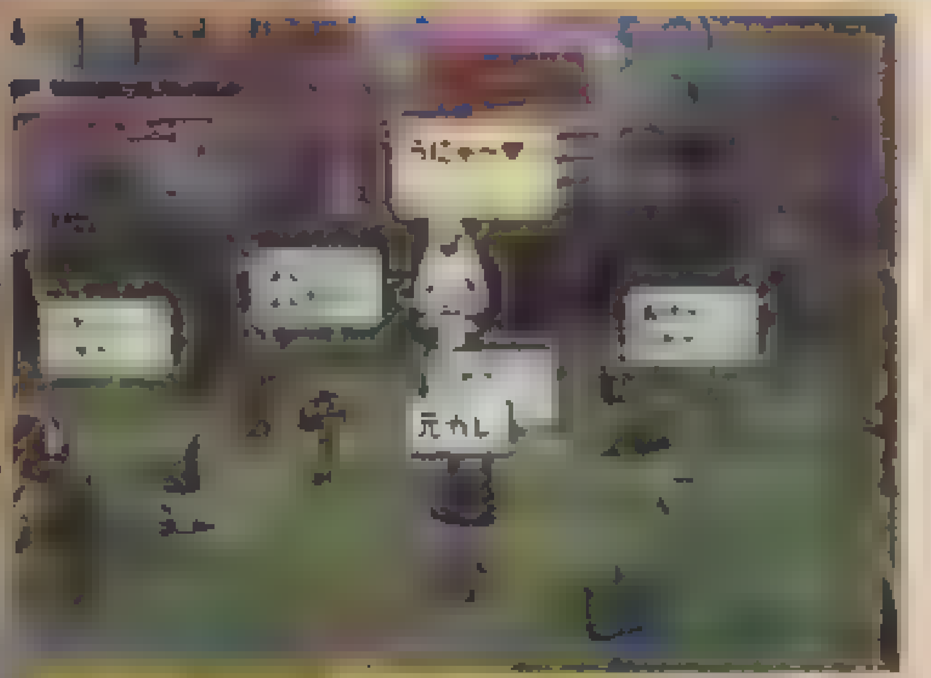
—どこでもいっしょ®— トロといっぱい™

文 猫太

到哪里都在一起 多罗万象　SCE　ETC

PS2　预定2004年9月2日　日版

推荐玩家年龄　全年龄



前线狙击

今年是多罗的5岁生日，SCE为了帮这只可爱的小猫庆祝生日而特地在日本各地举办了宣传活动，从今年的1月5日开始，在富士电视台中，以每周播放4天的频率于早晨节目播放一部名叫"与多罗旅行"的教育性节目。在今年的4月1日，《到哪里都在一起 多罗与流星》作为多罗5周年的第一弹登场在PS2上，游戏的基本玩法与过去的《多罗与休日》类似，语言教学系统再次进化，玩家所教的词还可以出现在建筑物上。而作为5周年第2弹的《多罗万象》更是把语言教学系统完全革新，要看看这次的多罗有什么新的玩法？那么一定要继续留意以下的报道哦！

新角色登场

库罗

在小空地中长大的黑猫，觉得人类绝对不是好东西。(可能与自己被抛弃的身世有关)他经常封闭着自己的内心，相信只有成为了他的朋友才能打开他的心扉吧！

小空地 大场面

这次的游戏舞台与系列作品有很大的差异，过去玩家要控制多罗在镇上冒险，或者在家中利用PDA（PocketStation）与多罗和他的一帮好朋友连动。但这次可以活动的范围却只有一块小空地，那么究竟在这块小空地中，玩家可以做什么事情呢？下面就为大家逐一介绍吧！

基本玩法4部曲

1 首先与多罗联动

这个步骤的玩法与系列作品一样，在调出菜单后选择教多罗单词，过去在进行这个步骤后，多罗并不会立刻从语言或者其他方面反映出来，但新作在玩家教了多罗单词后多罗的肚子上立刻就会出现该文字。

▶输入文字的菜单依旧采用了过去最贴切的界面，有点像计算机。

◀多罗领悟了词组后身体上就会"嘣"地出现了该词组，非常有趣。

2 被库罗抢夺文字

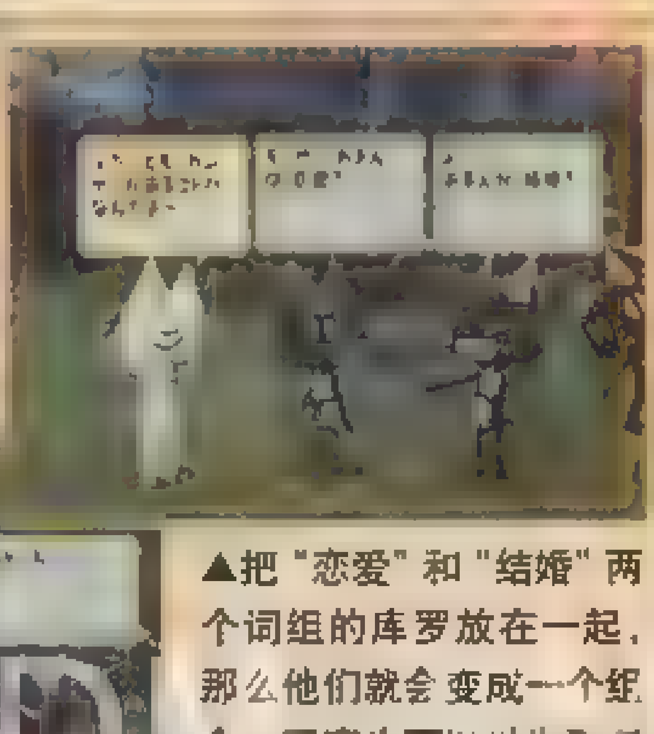
在空地中除了多罗外还有大量的新角色"库罗"存在，因为他们都是野猫，因此非常希望能得到一个好的名字。只要库罗撞击了多罗就可以把文字夺过去，接着这个文字或词组就会变成库罗的名字。

▶突然撞到多罗身上的库罗让多罗大吃一惊。

◀然后原来身上的文字就会转移到库罗身上。

3 不断增加同伴和小组

身体印上了名字后的库罗会不断地增加个数，小空地就会变得越来越热闹。如果印在两只库罗身上的名字有一定关系的话，那么他们走在一起后会聊相关的话题，然后两人身体一转，身上就穿上了相同的颜色变成一个小组。



▲把"恋爱"和"结婚"两个词组的库罗放在一起，那么他们就会变成一个组合。玩家也可以做出更多的组合，让整个空地变得色彩缤纷。

4 更多的组合登场

如果不断地组合更多的小组，那么库罗的数量也会不断地增加，然后相关的库罗也会不停地在聊天，最后小空地就变成了一个大家庭。

▶小组内的谈话，根据他们身上的名字，谈话内容也会有所改变，甚至可以反映他们各自的内心世界。

©Sony Computer Entertainment Inc.

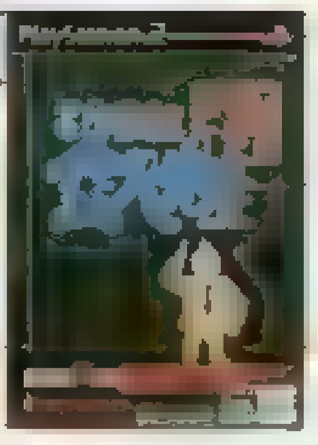
三年2班 金八老师 屹立在传说的讲台前!

青春度 ●●●●●●●●●○

画面 8

音效 8

系统 8



游戏译名

游戏评分

游戏截图

推荐程度

24–26：热血推荐

27–30：黄金珍藏

游戏特色

游戏封面

项目评分

泰坦按

正如大家所看到的，黄金眼栏目本期进行了改版，对一些细节作了一点微调，不知道大家是否满意。我们目前正在考虑对游戏的“XX度”这项评分进行一些革新，如果各位读者有什么想法，欢迎发邮件来（ucg@ucg.com.cn）。本期得分最高的游戏是《金八老师》和《球会'04》（均为简称，下同）。《金八老师》的故事情节和耐玩性都不错，可惜国内玩家限于日语水平也许大多无福消受，这是一个遗憾。《球会'04》是一款很优秀的足球SLG，没有接触过该系列的足球游戏玩家不妨一试。相比往期，本期比较耐玩的新游戏不多，但《捉猴 喧哗斗技场》也是比较有特色的作品，值得一试。**（游戏顺序按照得分高低排列）**

三年2班 金八老师 屹立在传说的讲台前!

青春度 ●●●●●●●●●○

画面 8

音效 8

系统 8

邪魔天使 推荐

一部讲述青春的故事，而原著也是著名的影视作品。游戏的故事情节紧凑，采用的是动画形式，而不是以前那种静止图片，而且游戏又是全程语音，所以让玩家玩起来像在看动画一样。游戏的进行方式是使用卡片，这在这种音响小说的游戏中的确很少见，但玩起来却丝毫不觉得有什么不妥。另外，游戏存在多周目设定，许多在一周目没发生的故事会在二周目中出现，这大大提高了游戏的耐玩性。

阿修罗

作为创社20周年的纪念作品，Chun Soft在制作游戏时的确下了很多心思。采用重头电视剧集作为游戏题材，起用知名动画小组担任画面制作，这些都让游戏天生具备了足够的吸引力。将文字冒险游戏一贯的选项变成了卡片，更加直观，可谓继承和发扬并重。游戏流程中完全没有字幕（但是在单独的界面中可以查看剧本），使得作品整体的“电视剧感”非常强烈，不过对于日文听力不到家的朋友来说就麻烦了。

猫太

采用了电视原作中的武田铁矢老师为游戏中的金八老师配音，再加上名动画《猫的报恩》的制作小组参与本作的的动画制作，可以说本作的阵容绝对强大。整个游戏的内容都属于原作中的外传，玩家扮演的并非金八老师，而是暂时代替金八老师教育3年B组的学生。游戏在剧情方面描写得非常出色，传统的AVG风格更是让人简单上手。但对于国内玩家来说，语言的障碍毕竟是一道深厚的墙壁 ····

PS2■DVD-ROM■Chun Soft■3年B组 金八先生 传说の教坛に立て！■AVG■2004年6月24日■1人■无对应周边■239KB

J联盟创造职业球会！'04

育成自由度 ●●●●●●●●●○

画面 8

音效 8

系统 9

阿迪 推荐

本次新作中重点针对读盘时间作出了改进，除了提高了进入比赛、每月间隔的速度，还设计了进入各俱乐部设施的快捷键。而前作的套票BUG的取消、俱乐部产品系统的强化，无疑对各位玩家提出了更高的要求，也提升了“《球会》系列”中经营要素的地位。如果您喜欢运筹帷幄、决胜球场的感觉，那么今夏的《创造球会’04》绝对是一款您值得投入的作品！

D·S 推荐

创造无极限，家用育成足球游戏的王道《创造球会’04》终于发售啦！相信大家的俱乐部都在如火如荼地建设之中吧。本作中对于资金的概念是越发地紧凑，需要玩家好好考虑如何合理分配有限的资金。往往前作一个信手拈来的屈指级球员，在本作中如何要进行调查或List转会的话，就需要天文数字般的转会费。这对于积蓄了几年血汗钱的玩家来说，不得不说是一个值得思考的问题，不该花的钱一分也别乱花……

卡伦

本作的进行速度比起前作来有所提升，但依然不能令人满意。这次的画面也有着不小的改进，锯齿大幅度减少，而可以在OPTION中设定将比赛前罗唆的过场跳过更是令人备感欣慰。此外新增的教练临场指挥选项也令本作的战略性有所提高。本作的短期集训地取得比较麻烦，很容易令人感到乏味，而由于修正了前作的套票BUG，所以导致开始阶段的财政状况相当紧张，这无形间令玩家感觉难度增加了不少。

PS2■DVD-ROM■Sega/Smilebit■J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！'04■SLG■2004年6月24日■1～2人■对应PlayStation BB Unit■788KB

特鲁尼克大冒险3 ADVANCE

迷宫 ●●●●●●●●●○

画面 8

音效 8

系统 9

LIKY

游戏的画面比想象中要好，细节方面比《2A》要精细得多，人物场景看起来都非常细腻。剧情模式是完全移植了PS2版，内容毫不缩水，令人满意。系统方面比起前作有不少改进之处，比如可以带上同伴一起冒险，而波波罗可以收服怪兽也是相当有趣的地方，带领一大群怪物在迷宫中围攻敌人的感觉真是太爽了。游戏新增加的EX模式能够让人随时随地地挑战迷宫，正是适合掌机的改进。

铭风

PS2版同名游戏的移植版，全3D的画面由GBA的2D画面来表现。游戏在内容上毫无缩水，继承了家用机版的各种要素。特鲁尼克活用各种道具的战斗方式和第2主角波波罗收取怪物同伴的战斗方式能让玩家能享受两种不同的游戏乐趣。此外游戏中还有贤者迷宫和仙人迷宫等富有挑战的迷宫。在主流程之后会出现多个难度极高的隐藏迷宫，拥有各自的特点和限制，是对玩家运气和毅力的综合考验啊。

沙罗

作为一个移植自PS2平台的游戏，本作在音乐、画面等方面做得还算比较出色。游戏的内容大致与PS2版相同。不过新加入的同伴系统以及波波罗收服怪物的系统，倒是别有一番乐趣。一些难以通过的迷宫在有了强力怪物的协助后，就可以轻松地完成了。如果要说本作有什么非常让人心烦的缺点，那么就是在战斗时MISS率太高了……没有耐心的玩家在玩该游戏时也许很难坚持下去吧。

GBA■卡带（128M）■Square Enix/Chunsfot■トルネコの大冒险3 アドバンス■RPG■2004年6月24日■1～2人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

蜘蛛侠2

飞天蜘蛛 ●●●●●●●●●○

画面 8

音效 8

系统 7

猫太 推荐

从画面上来看，本作的诚意算是十分足够，整个纽约被毫无保留地塑造了出来，而且在建筑物的细节部分更是下了不少工夫，让蜘蛛侠吐出的每一根丝都与实际的物品相连。虽然除几名主要角色外的人物建模制作得比较简陋，但也确保了在城市中飞行时没有人物消失的现象，更不会出现频繁的读盘。惟一不足的地方就是背景音乐太少和事件的重复性比较高，不过以现机种的机能来说已经十分不错了。

多边形

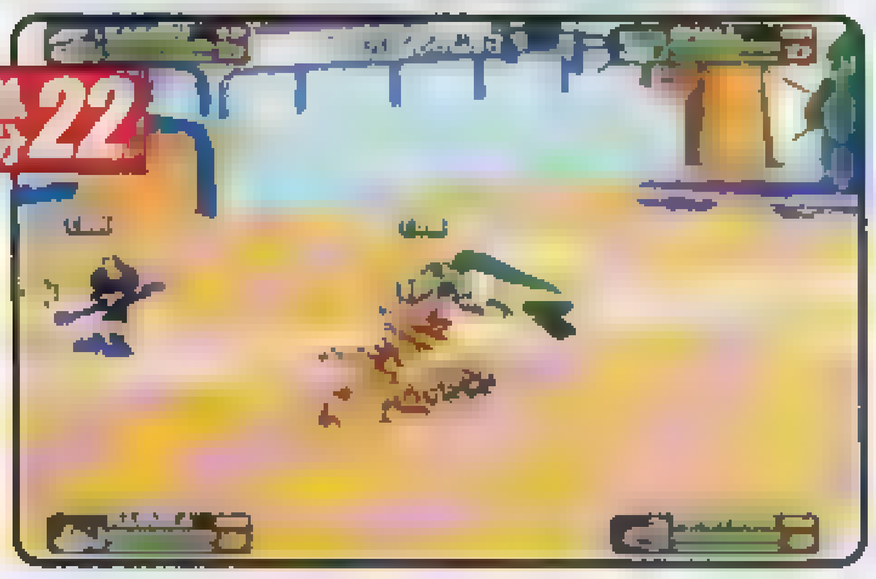
与同名电影几乎是同步发卖的游戏。游戏的主线情节与电影基本相同，但是加入了很多临时的任务，例如抓抢匪、救路人等等。游戏的动作系统比前作进化很多，最显著的一点就是蜘蛛丝再也不是挂在“空中”了，四周若是没有高大的建筑物，蜘蛛人是“飞”不起来的。画面在美版游戏里面也只是一般，音效方面并不出彩，音乐则采用了电影里的配乐。游戏同样邀请了电影明星原声出演，对影迷来说吸引力更大。

邪魔天使 推荐

开始游戏时那简陋的纽约市也许会让人望而止步，但实际进入游戏中那就会发现游戏的耐玩度非常高。不论是蓄力跳还是利用蛛丝在大楼中来回穿梭，都能体会到飞翔的快感，特别是利用蛛丝，让人感觉“荡”的感觉是那么真实。任务制的系统觉得自由度很高，有的任务还要在规定时间完成，从而使游戏显得很紧凑。蜘蛛侠的打击感非常好，一改许多美版游戏打击感弱的缺点，值得大家体验。

PS2■DVD-ROM■Activision■Spiderman2■ACT■2004年6月28日■1人■对应机种为PS2、Xbox、NGC■160KB

捉猴 喧哗斗技场



众乐度 ●●●●●●●●○○

画面 8

音效 7

系统 7

沙罗

虽说这款最新推出的带有大乱斗性质的《捉猴》新作更像是一款外传作品，但依然拥有一套完整的故事情节，前几作中的角色在本作中也都有登场。游戏的内容依然丰富多彩，收集金币、大乱斗、划艇、坦克等多种比赛项目和50个的场地让人有一种眼花缭乱的感觉。游戏支持4人同玩，无论是组队战还是混合战，玩家们都能从中找到自己的选择。个人最不适应的是游戏的大部分操纵都只能依靠两个摇杆进行……

多边形 推荐

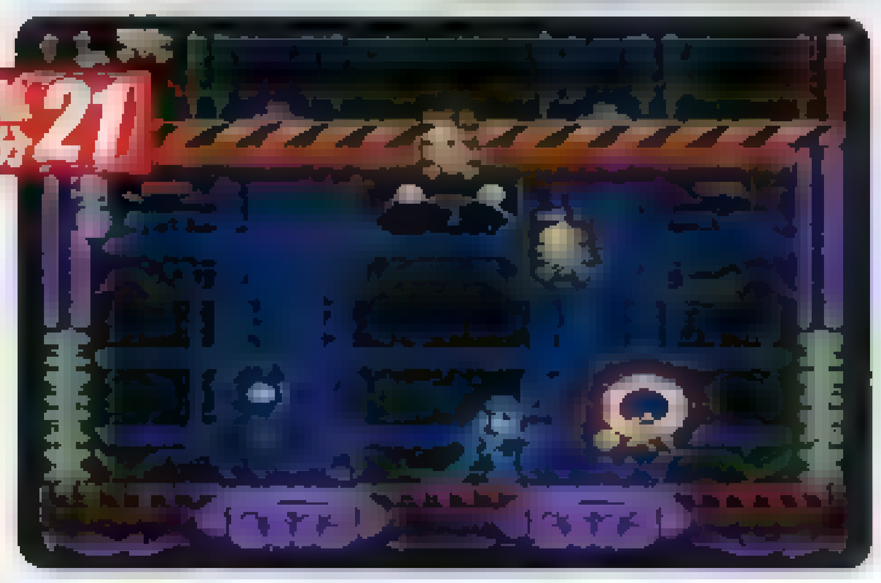
一款以“《捉猴啦》系列”人物为主角的大乱斗型的游戏。卡通渲染的风格是多边形喜欢的类型，玩起游戏来好像在看动画片。音效方面表现一般，操作系统和前作基本一模一样。可选择的人物很多，而且还有隐藏角色，而隐藏道具更是丰富。不过在某些场景里游戏的视角有些问题，特别是人多的时候就一团糟，有时候根本不知道自己控制的人物在屏幕的哪里。总体而言只是一款适合多人同乐的游戏。

GOUKI

完全利用两个模拟摇杆的设定被延续了下来，操作的变化虽然不大，但游戏规则的改变使得本作给人的感觉和前三作完全不同，变成了一个乱斗游戏。由于要照顾到所有的参与者，使得在某些时候视点过远，角色过小，根本看不清自己在哪儿，更不用提如何玩了。值得一赞的是不同关卡有不同的胜利条件，战斗不是惟一。而乱斗游戏的一大魅力是出场角色的号召力，但在这一点上很明显这个系列还达不到标准。

PS2■DVD-ROM■SCE■ガチャメカスタジアム　サルバトーレ■ACT■2004年7月1日■1～4人■无对应周边■125KB

洛克人 周年纪念珍藏版



怀旧度 ●●●●●●●●●●

画面 6

音效 6

系统 8

阿修罗

作为美国方面的《洛克人》15周年纪念作品的确是无可非议的，尤其是其收集的内容的齐全更是令FANS称道。不过就其内容本身来说，倒是只能用“冷饭”来形容。各代作品的效果几乎可以用“完全移植”来形容，尤其是最初几代和FC极度相似的画面更是令当年的老玩家感动不已。比较少见的两作街机版格斗游戏却以隐藏要素的形式出现，多少有点不妥。这是一款绝对FANS向的作品，非爱之者不能玩。

猫太

收录了元祖的几款系列作品的合集游戏。移植度可谓100%，除了音乐有所进步和游戏中增加了不少提示外，基本上没有任何变化。从初代略显生涩的操作感到5代6代的经典秘技完全移植了下来。不过厂商为游戏设计了大量的隐藏要素，可以充分调动玩家的怀旧情绪，取得方法多为将某一作通关。事隔多年之后，想必玩家也会觉得通关有难度吧？幸好游戏调整了难度，战胜当年那些手下败将依然不成问题。

SOUL

分量相当足啊，因为有总共10款游戏在里面，已经基本上把正统派《洛克人》游戏都收录在里面了。因为各种原因错过了某几代《洛克人》的玩家可以在这里补习一下。原创设计的界面以及诸多收集要素算是设计得比较有诚意。其实如今要想再玩到以往那种比较纯粹的动作游戏已经很难了，作为传统动作游戏的代表作之一，《洛克人》值得我们回味，让我们重新体会挑战超高难度动作游戏的快感。

PS2■DVD-ROM■Capcom■MEGAMAN Anniversary Collection■ACT■2004年6月22日■1～2人■无对应周边■185KB

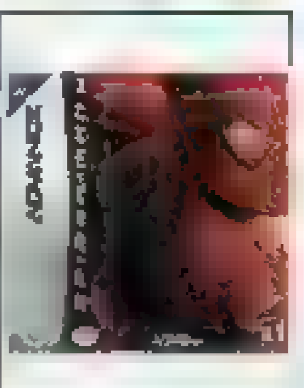
蜘蛛侠2

爽快感 ●●●●●●●●○○

画面 6

音效 6

系统 6



LIKY

《蜘蛛侠》不是第一次登陆GBA，而本作玩法与前两作差别不大。不过这次游戏采用了128M的大容量，所以在开场加入了一段电影片段，的确比较吸引人。系统方面与前作相比似乎没有多少改变，甚至说有些退步，尤其是爽快度大减，主角动作过慢导致游戏的流畅度大不如前。而且有些任务也比较“磨人”，比如第一关要送5块比萨，操纵着“慢吞吞”的蜘蛛侠在大楼间来回寻找客人不胜其烦。

马修

过分强调解谜是GBA美版动作游戏的老毛病，该作不仅没有避免，还把解谜强化到了让人难以忍受的地步，开始整整两关，玩家都要操纵蜘蛛侠荡来荡去爬来爬去却没有一个人来交手，再加上恶劣的手感和生硬的动作，想玩下去需要非常大的耐心。在这个优秀美版游戏大行其道的年代，该作可以说是为数不多的粗制滥造之作，除了片头一段还算说得过去的影像，对于非FANS来说，此作实是毫无任何魅力可言。

铭风

热门的漫画英雄蛛蛛侠在GBA上登场了。游戏中用简单的按键配合便能展现了蜘蛛侠的各种动作，只不过有些动作比较生硬，攀爬的速度也十分缓慢。跳跃中利用蛛丝可在空中任意飞荡，不需要拥有附着物，许多关卡的通过需要熟练使用这个技能。游戏的任务种类繁多，比如救助人物和取物品等。过关后可利用在关卡中得到的金钱来增加攻击技能。本游戏的过场是由电影中的CG来表现，到底是由电影改编的啊。

GBA■卡带（128M）■Activision■Spider-Man 2■ACT■2004年7月7日■1人■无对应周边■自带记忆功能

文 猫太

伊莉丝的工作室 永恒玛娜

◆游戏时间：超过 50 小时

PS2 ◆ DVD-ROM ◆ Gust ◆ RPG ◆ 2004 年 5 月 27 日◆ 1 人◆无对应周边◆ 336KB ◆ 6800 日元

黄金眼珍藏

7 8 8 黄金眼评分 23

炼金术与工作室

大约在公元前 100 年，在亚力山大地区住着一名叫“玛利亚”的女性，她的一生沉迷于古怪仪器的开发，然而在一次创意的驱使过程中，她发明了“蒸馏器”。这个新发明不但对当时而言是一个非常实用的器具，而且也是后来炼金术士们在研究中必定会用到的仪器。经过了 500～600 年后，一个被称为“炼金术之父”的阿拉伯人 Geweer 留下了一本书，里面记载了炼金术科学原理的组织化过程，而“善良的玛娜”和“邪恶的玛娜”也决定了今后炼金术的发展方向，因此在最后总结出“世间万物均存在玛娜”的定律，而炼金术和玛娜也成为了不和分离的组合。Gust 的新作《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》（以下简称《永恒玛娜》）正是沿用了这个流传至今的定律奠定了游戏的基础，“玛娜调合”也从此应运而生。

以“炼金术”为游戏主题的作品至今为止屈指可数，除了Gust最自豪的“《工作室》系列”外，比较有名气的就只有从动漫改编成游戏的《钢之炼金术师》了。而在游戏中包含了“炼金术”的作品倒是多不胜数，像《女神侧身像》中使用炼金术的魔术师レザード・ヴァレス，这些使用炼金术的角色一般都能给玩家留下深刻的印象。但“《工作室》系列”优胜于其他炼金术作品的地方是它的系统非常忠实于真实的“炼金术”，这里所谓的忠实并不是指使用的材料，而是炼成物品的每一个步骤。调合的过程必定要使用大量的器具和符合实际的材料，“《工作室》系列”把这些细微的部分表现得十分出色，从材料搜集→材料变质→成品炼成→成品质量影响，每一个步骤都贯彻始终。新作《永恒玛娜》不但保留了系列的特色系统“调合”，还把游戏的类型作出了一番新尝试——把传统的育成SLG+RPG变成纯RPG游戏，这一做法在公布当初引起了不少FANS的争议，有人怕纯RPG会影响了“工作室”的本质，有人却兴奋地庆祝系列的新变化。在这场“暗战”当中，不仅没有对游戏的评价造成影响，反而引来了大量RPG爱好者对这款作品产生期待。其实当初 Gust 对这款新类型的作品十分重视，游戏从第 1 次公布画面到最后提供下载的宣传影像和开场动画，从信息量来说可以用“海量”来形容，猫猫查了一下电脑上与《永恒玛娜》相关的图片库，里面的图片数量一共超过了 200 张，这就可以看得出Gust公司这次在宣传上花了不少心思。好了，说了那么多关于作品的综述，现在进入本次的正题吧！

调合和玛娜调合

本作最大的特色依然是传统的“调合”，只不过在原有的基础上增加了一种“玛娜调合”。可能有很多初次接触本系列的玩家并不太了解“调合”系统，所谓调合，就是指主人公运用外出冒险时得到的材料和在商店中购买的材料进行合成，通过不同商店中给出的新“菜单”，玩家可以调合出的道具种类也会越来越多，越到后期的道具就会越实用。另外，在调合中，根据玩家在调合中使用的道具不同，其结果也会发生变化。除了评价会有差异外，有时候还会调合出另一种道具，如果想商店的店主对你有更好的评价，希望商店能增加更多的菜单，那么就应该调合出评价更高、种类更多的道具。在这里要向玩家们重点声明的就是道具与玛娜道具的区分。道具无论是任何角色都可以使用，但玛娜道具只限于克雷恩可以使用，看上去似乎是道具要实用一些，可惜这个想法是不现实的，本作的道具效果比较差，而且在整个游戏中只存在一种回复“战斗不能”的道具，一般回复道具的回复量也比较差，尤其到后期几乎发挥不了作用。玛娜道具虽然只有克雷恩可以使用，但他可以发动一些技能增加使用范围和效果，实用性要比道具高好几倍。

而所谓的玛娜调合，就是依靠玩家在冒险途中定下契约的属性玛娜来调合出各种实用的玛娜道具。如果要完美地解释玛娜调合的话，那就先让我们来探讨本作的另一个新系统

元素还原。所谓元素还原，顾名思义就是指把物质还原成它们相应属性的元素。在《永恒玛娜》的世界中，元素一共分成了水、火、木、岩、空、雷、圣、光、暗、幽、力、时、魔、命这 14 种属性，而主人公克雷恩拥有可以让任何物质（甚至是生物）还原成元素的能力。还原后的元素会储存在各自的试管中，需要使用时可以随时将其拿出。说了那么多，究竟元素与玛娜调合有什么重要的联系呢？在玛娜调合中，除了要得到相应玛娜的帮助外，还需要消费一些元素才能完成。在得到了新的玛娜道具后，克雷恩便会立刻学到该玛娜道具的调合方法，在菜单中就可以按照各种玛娜道具相应的要求来制造了，可以说，玛娜道具在游戏中是拥有核心地位的系统，不但是回复、辅助或者攻击，都以玛娜道具为中心。但并不是所有的玛娜都可以调合出玛娜道具，比如需要水元素的玛娜道具，如果没有水之玛娜或者可以制造水元素的空元素是不可能调合出此道具的，就算是拥有“仅仅有扯边关系”的空元素，也需要消费更多的元素值来实现调合，所以在游戏中就经常会出现“已经拿到了玛娜道具，但没有相应的玛娜来调合”的情况。另外，在本作中由于有炼金术的出现，所以“魔法”的概念就相对模糊了。在整个游戏中，玛娜道具就替代了传统RPG中的魔法，而可以使用玛娜道具的就只有主人公克雷恩一人，所以他在战斗中起到非常重要的地位。但这并不是说魔法的存在没有任何意义，游戏中有很多怪物都是无视物理攻击的，要对付他们只能依靠魔法攻击和附带魔法属性的攻击，虽然说攻击系的玛娜道具都是带有属性的攻击，毕竟只靠主人公去对付大量的敌人是不可能的事，因此魔法也在很多情况下发挥出更理想的效果。

CostTurnBattle

本作的战斗也是系列中的一大革新，从过去所谓“45 度斜向的战斗画面＋回合制”到现在的“横向战斗画面＋CostTurnBattle”，完全改变战斗的风格。过去由于对冒险部分的重视程度不高，所以战斗系统也制作得比较倾向于传统的回合制，《永恒玛娜》由于是RPG，所以战斗部分绝对不能忽视。总的来说，战斗系统与按照角色速度来决定顺序的回合制没有太大的分别，但根据角色采用的行动不同，那么在行动顺序上也会发生轻微的差异，这就是新系统CostTurnBattle的独特之处。除此以外，在战斗中“SkillBreak”也是一个十分重要的小技巧，它可以取消对方正在发动的技能，这样不但浪费了对方一个回合，而且也解除了己方的威胁。尤其是在BOSS战中，“Skill Break”是必须要掌握的技巧。

综述

对于“《工作室》系列”的FANS来说，本作无疑是一个比较大的变化：无需担心事物携带在身上会变质，无需错过某个日期内的事件，更不需要在采集材料的冒险害怕遇到强力的怪物而被一下子打飞。而对于第一次接触本作的玩家来说，游戏中充满人性化的系统教学也同样是一个吸引人的地方，无论有什么不明白的地方，只要选择“Help”就可以立刻重温过去的教学项目。是RPG迷和《工作室》FANS的最佳选择。

©GUST CO,.LTD.2004/Illustration：双羽纯

电影你看了，游戏你玩了吗？

夏季好莱坞电影与电影游戏总动员

策划企划

文 SOUL

电影是一种世界语言，商业电影尤为如此。而懂得享受生活的你，除了不错过每一部精彩纷呈的好莱坞商业大片之外，还会玩和电影有关的游戏。美国方面从5月起到8月，大投资的电影便开始陆续上映，这是与圣诞期具有同等地位的美国夏季电影黄金期。如果你既关注电影，也同样喜欢游戏，那就随SOUL一起来看看这个夏季有多少值得我们看的电影，有多少值得我们一玩的电影游戏！

电影

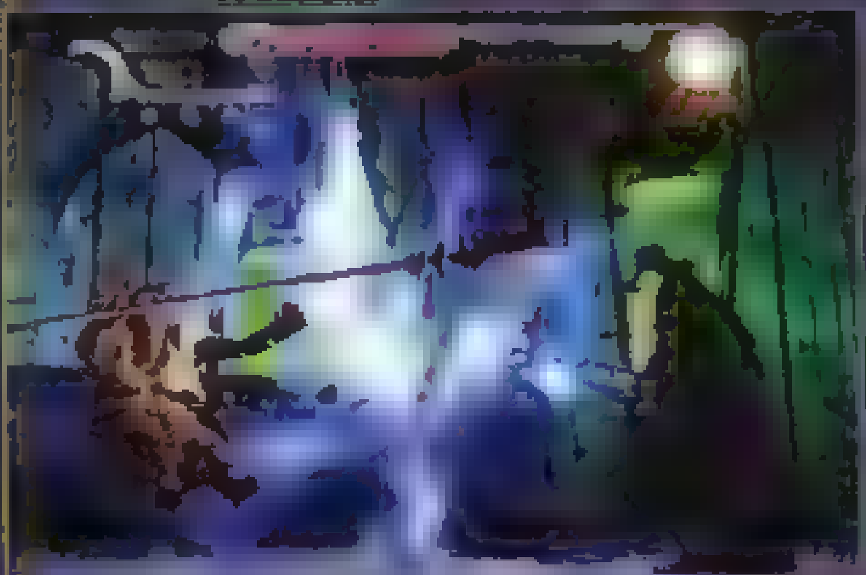
范·赫辛

◆英文片名：Van Helsing ◆首映日期：5月7日 ◆发行公司：环球（Universal） ◆片长：140分钟
◆导演：斯蒂芬·索莫斯 ◆主演：休·杰克曼、凯特·贝金塞尔 ◆MPAA定级：PG-13级
◆制作成本：1亿6000万美元/宣传费用：5000万美元 ◆全美票房：1亿2000万美元

作为今年好莱坞夏季档期的第一部大片，《范·赫辛》在投资成本以及制作阵容上都够分量。前几年编导过《木乃伊》以及《木乃伊归来》的鬼才斯蒂芬·索莫斯这次是本片导演兼编剧，他的风格就是气氛热闹，特效惊人。几个环球经典电影中的经典怪物在片中的重新演绎是最大看点：吸血鬼、科学怪人和狼人，相应做在它们上面的特效也令人叹为观止，比如狼人变身时用爪撕破自己的人皮，女吸血鬼的披风变成蝙蝠的翅膀等。本片的主演为休·杰克曼，他在《X战警》系列电影中以“金刚狼”一角奠定了自己的巨星地位，这次的范·赫辛是他所扮演的造型最酷的角色。

说到吸血鬼德拉古拉（Dracula），相信很多玩家都已经耳熟能详了。其实范·赫辛和德拉古拉一样都是出自作家布拉姆·斯托克（Bram Stoker）笔下的传奇人物，范·赫辛也随之出现在以斯托克的经典小说《德拉古拉》为题材的数目部电影中。本片的故事背景设定在19世纪末，怪物猎人范·赫辛受托前往罗马尼亚西部的神秘之城特兰西瓦尼亚（Transylvania）——传说中的吸血鬼德拉古拉的故乡，那里的人希望能借助范·赫辛的力量消灭吸血鬼……这样一说起来，《范·赫辛》的故事设定怎么越来越像《恶魔城》了？（笑）

◆影片推荐度：★★★☆☆ ◆国内上映日：无



▲家用机版游戏，画面素质还是相当高的

▲场景是典型的哥特式风格的艺术造型

▲凯特·贝金塞尔，看过她在《黑夜传说》中的表演吗

▲GBA版游戏表现有些惨不忍睹

家用机版游戏

◆游戏推荐度：★★★★☆

■发售日：5月8日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应机种：PS2、Xbox ■发行商：VU Games

这不是《鬼泣》吗？很多玩家玩到这款游戏时都会有这样的反应。对于《鬼泣》的模仿，不仅仅是游戏系统方面，更包括画面、视角，甚至关卡设计等等各方面。太多的模仿当然不值得赞赏，但其实模仿也是有一些级别问题的，应当说，这就是一款模仿水平不错的作品。它把《范·赫辛》的世界观完美套上了《鬼泣》那一套游戏方法，它会让玩家，不管是否看过电影，都会感受到游戏过程是快乐的，游戏的时间也丰富[illegible]。这要让本作成为一款名副其实的快餐游戏。对于一款快餐游戏不要太较真，只要它可以[illegible]快捷，就已经算是合格了，尤其是对于看过电影的玩家来说，如果你觉得光看不过瘾，那就到游戏中亲手解决了那些面目狰狞的怪物，岂不快哉。

掌机版游戏

◆游戏推荐度：★☆☆☆☆

■发售日：5月6日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人 ■对应机种：GBA ■发行商：VU Games

相对于家用机版，GBA版《范·赫辛》就太太逊色了，最要命的是它能让你在短短的两个小时之内结束游戏。优点也是有一些的，游戏的故事和电影接近，而所采用的游戏场景是可以上下移动的，而不像其他GBA的电影改编游戏那样是最传统的2D卷轴游戏。不过除此以外，GBA版真的没多少可值得一提了。

3DMGAME & 3DMaSMV
www.plumbook.cn

电影

史莱克2

◆英文片名：Shrek 2 ◆首映日期：5月21日 ◆发行公司：梦工厂(DreamWorks) ◆片长：87分钟 ◆导演：凯利·阿斯布瑞、安德鲁·亚当森 ◆主演：迈克·梅尔斯、埃迪·墨菲、卡梅伦·迪亚兹、安东尼奥·班德拉斯 ◆MPAA定级：PG级 ◆制作成本：7000万美元/宣传费用：5000万美元 ◆全美票房：4亿1000万美元

美国影史最卖座动画片　谁也未曾料到，《史莱克2》的票房成绩能如此[illegible]，现在已经把原纪录保持者《海底总动员》（3亿3970万美元）远远地抛在了背后，以4亿1000万美元的成绩而成为美国影史最卖座动画片，美国影史第五卖座电影。

童话中的公主与她的白马王子并不是真的美女与英俊的青年，而是两只绿色怪物，这就是反传统、无厘头的梦工厂的搞笑动画片《史莱克》。《史莱克2》则是继续前作中的史莱克和菲奥娜公主的婚后生活的。你见过什么童话还会去讲述王子与公主结婚之后的事？《史莱克2》正是如此地比前作更具有反传统意味，同时也是更加搞笑的动画片。如果你看过很多美国电影，那么你可以从《史莱克2》中获得更大的乐趣，因为电影中的一大特色就是拿美国经典电影开涮，比如史莱克和菲奥娜公主度蜜月的场面里，我们就可以看到了《指环王》、《蜘蛛侠》、《小美人鱼》、《科学怪人》等经典电影的影子。整部电影都没有放过对经典的电影人物、情节、道具甚至音乐的充满了灵气的令人爆笑的“模仿”。除了模仿电影，《史莱克2》也对现实中的美国文化进行戏弄及自嘲，从而让观众产生强烈的代入感，比如让拉里·金（美国最知名的访谈类节目主持人之一）来为白雪公主的后姐配音，正是这种怪诞的组合能够让观众释放出爽朗放肆的笑声。

配音演员阵容方面，除了第一集中的三位主角迈克·梅尔斯（《王牌大贱谍》系列主角）、埃迪·墨菲以及卡梅伦·迪亚兹之外，第二集的新角色，也就是由“拉丁情人”安东尼奥·班德拉斯配音的“穿靴子的猫”，才是第二集中最出风头的角色，并堪称班德拉斯近年来最生动的表演。

◆影片推荐度：★★★★★ ◆国内上映日：8月13日

▲因为本来就是一只怪物，史莱克根本不用顾忌形象什么的问题

▲这就是传说中的两人的蜜月期，无数笑料被掺杂在里面

▲千万不要被这只猫的外表所迷惑，其实它才是最搞笑的角色

▲家用机版游戏画面素质不俗。

▲和驴子一起解开简单的小谜题

▲GBA版游戏，每个角色都具有各自的特技。

▲可以很方便地在角色之间切换

家用机版游戏

◆游戏推荐度：★★★☆☆

■发售日：4月28日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1~4人 ■对应机种：NGC、PS2、Xbox ■发行商：Activision

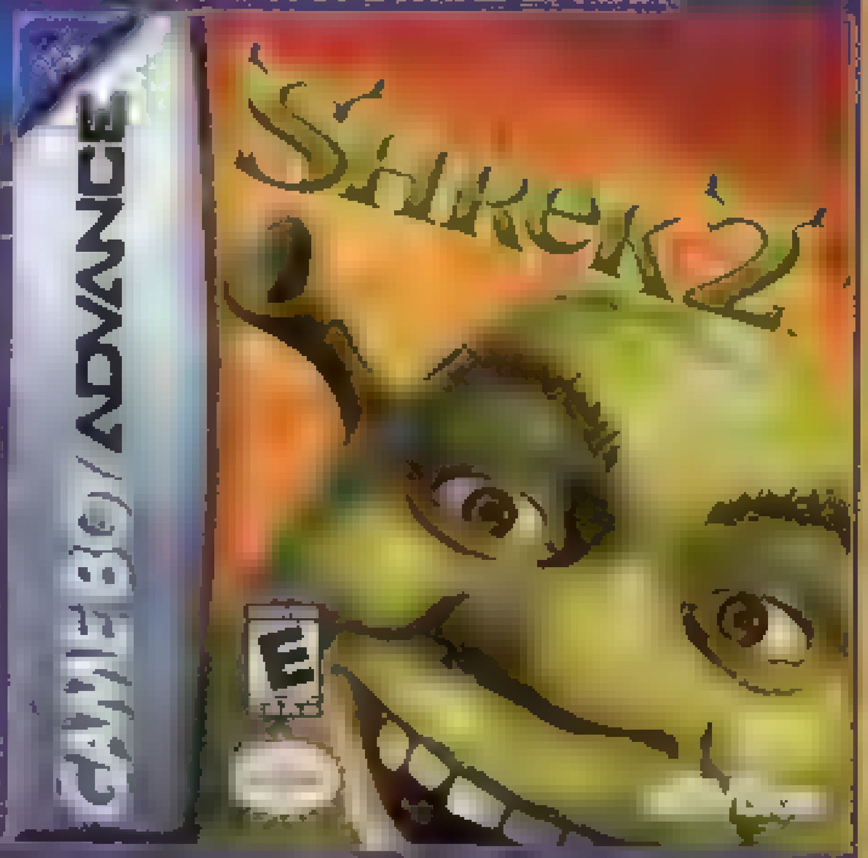
很好地在游戏中再现电影的搞笑气氛，虽然游戏方式比较老套，就是操纵角色来打斗，但热闹的气氛也渲染得很足，游戏画面也相当漂亮，因此整体表现可算是中规中矩。如果看完电影的话，那么游戏的乐趣能再上升一个等级。电影本身有很多成人才能体会到的幽默之处，但游戏的玩法却比较儿童化，最终这款游戏的定位搞得有些尴尬了。

游戏还提供了可以多人同时玩的游戏模式，这为游戏增添了一份乐趣。不过比较遗憾的是，电影中的几位大牌明星并没有继续为游戏配音，这让游戏的“电影亲和力”大打折扣，这也是因为电影中的配音实在是太过于出色了，这时再找其他人来模仿这些明星的配音就会因此而出现反差。

掌机版游戏

◆游戏推荐度：★★★☆☆

■发售日：4月28日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人 ■对应机种：GBA ■发行商：Activision



相较之家用机版的打打闹闹，GBA版《史莱克2》要显得更有个性得多。虽然你同样被要求做很多跳跃、单调地打一些敌人，但游戏重解谜而轻动作，格调轻松的谜题难度不高，而且相当有趣。游戏过程中，你可以随时切换控制的主角，通过多人合力就可以解决谜题。听起来是不是很像一款什么游戏？呵呵，没错，开发组正是采用了类似《失落的维京人》那样的游戏方式。3位角色都具有各自的独特能力。相较之华丽无比的电影，游戏的画面不能算是很好，但也算色彩鲜艳，人物在画面中所占的比例比较大，而且动作相当流畅。不过游戏总共只有25关，[illegible]年及[illegible]玩家[illegible]三四个小时[illegible]就可以完成了。

&3DM_SMV
www.plumbook.cn

电影

星际传奇2

◆英文片名：The Chronicles of Riddick ◆首映日期：6月11日 ◆发行公司：环球（Universal）
◆片长：119分钟 ◆导演：David Twohy ◆主演：文·迪塞尔 ◆MPAA定级：R级
◆制作成本：1亿500万美元/宣传费用：3500万美元 ◆全美票房：5100万美元

2000年初上映的《一片漆黑》是一部较低成本（3500万美元）的科幻惊悚片，与黑暗作战的剧情让电影显得颇有个性，而电影中最大的亮点则是主角文·迪塞尔的出色表演，说句实话，他在此片中的造型远比他之后的两部卖座电影《速度与激情》及《XXX》要酷得多，片中那个桀骜不逊的星际犯人雷迪克（Riddick）因此让人们印象深刻。

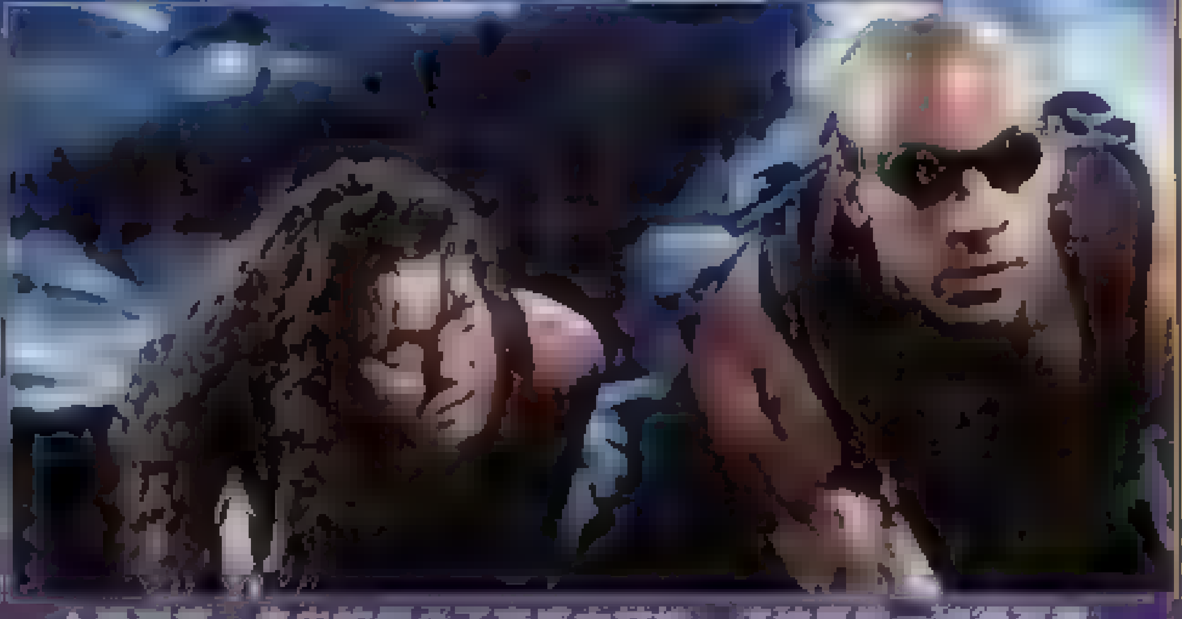
《星际传奇2》中大家仍然能够看到具有彪悍肌肉和不羁眼神的雷迪克，耍酷就是第一集雷迪克的"主要工作"之一，这一集他更是在任何地方耍酷，而且水准不在第一集之下。续集的故事设定在第一集之后5年，雷迪克将遇到上一集中与雷迪克一起幸存下来的人之一——就是不到13岁的假小子库拉，当然，现在她已经是挺拔的少女了。影片不再是第一集的惊悚为主、动作为辅，这次可是动作为主，大量的特效场面以及强调史诗感觉的大场面也让我们意识到：这的确是一部看得到花了钱的好莱坞大投资电影。太空蕾特式的设计也是片中的大亮点，在星际这样的背景下，以浮华的中世纪宫廷感觉而设计的建筑、服装、盔甲及兵器等都相当有特色，也符合编导希望拍成星际史诗的意图。

令人遗憾的是，这部野心勃勃的电影在票房遭到了失败，5100万美元的票房只有制作成本的一半……尽管是否还有续集无法确认，但这部《星际传奇2》还是不应当错过的。

◆影片推荐度：★★★★☆ ◆国内上映日：无

▲没错，这就是随时随地都在耍酷的雷迪克

▲雷迪克的武器是小刀，不过不再是第一集中的一把，而是一对

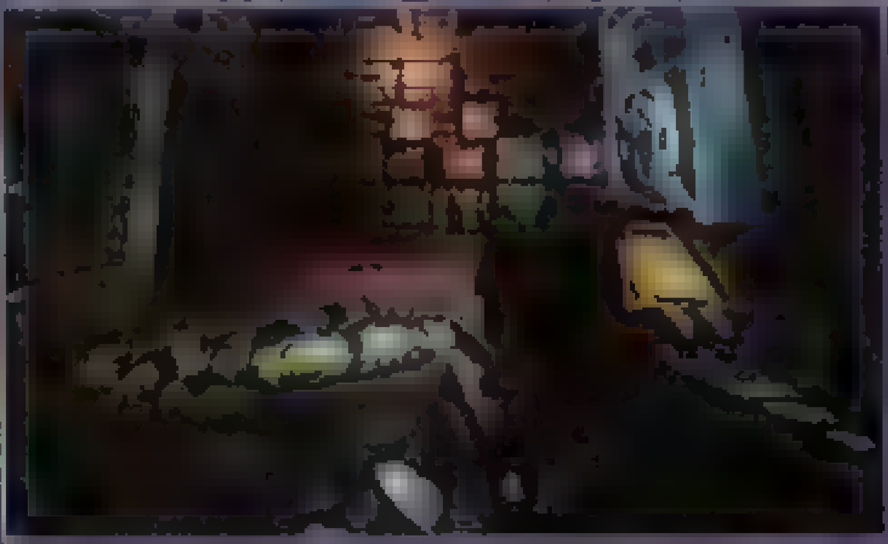


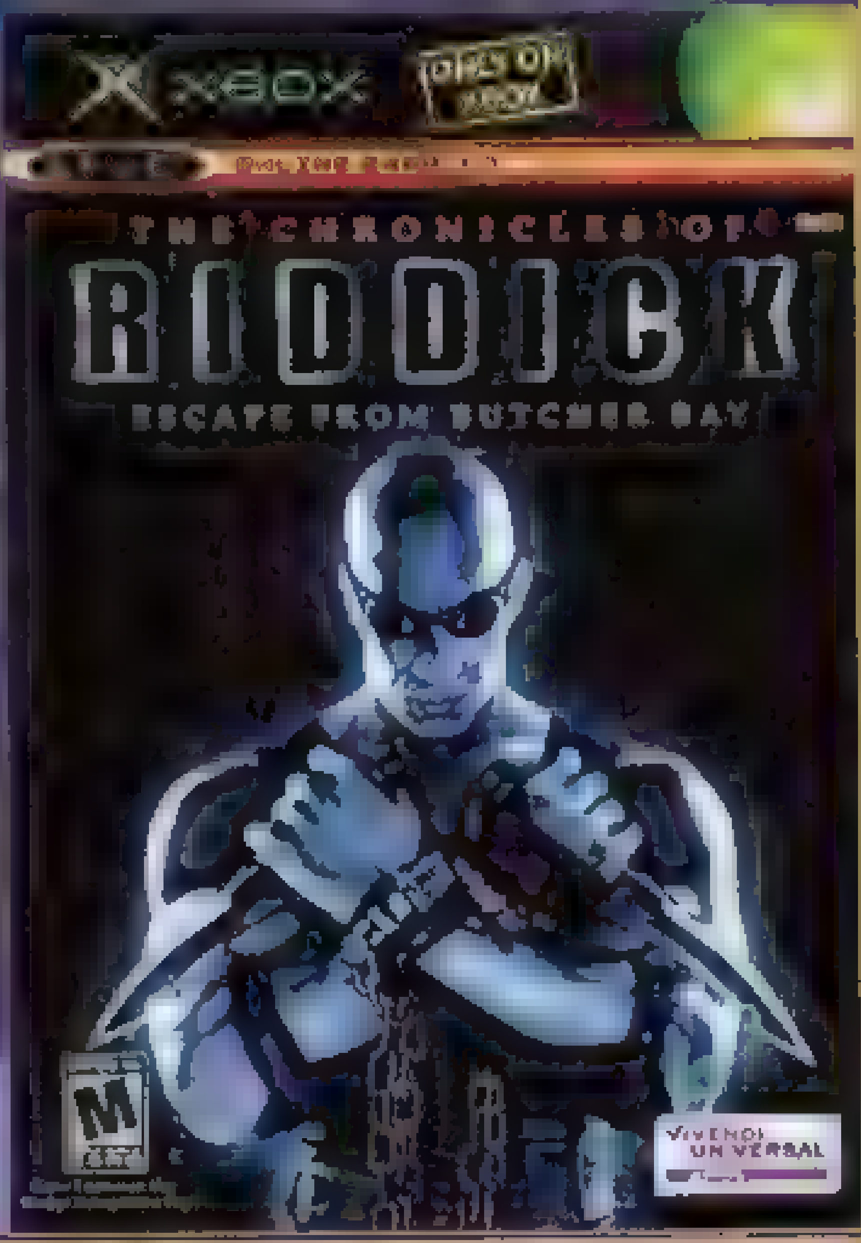
▲看到第一集中的假小子变成大姑娘，这种感觉一样很有趣

◆游戏推荐度：★★★★★

■发售日：6月1日 ■游戏类型：FPS ■游戏人数：1人 ■对应机种：Xbox ■发行商：VU Games

这是本刊上期大书特书的一款游戏，作为一款电影题材的游戏，它比电影提前近10天上市，其原因就是游戏的故事并不是在重复电影的故事，而是采用了前传的方式，其故事时间设定在《星际传奇（一片漆黑）》之前，因此游戏的标题名其实是《星际传奇：逃出屠夫湾》，或者是《星际传奇0》（笑）。如果你看过电影，那你一定会对主角雷迪克如何获得他那在黑暗中看清东西的能力感到好奇，这款游戏就可以帮助你找到这个答案。世界观相同，但游戏所讲的故事与电影不同，这也是去年《身临矩阵》的做法，但区别在于《身临矩阵》在游戏性方面是一款不折不扣的烂游戏，而《星际传奇：逃出屠夫湾》却是一款彻头彻尾的好游戏，其各方面都具有的高品质让人不得不对开发者脱帽。





家用机版游戏

电影介绍部分的几项说明

[illegible]

什么是"MPAA分级"

[illegible]

◆G级：（General Audiences）大众级，所有年龄观众均可观看。
◆PG级：（Parental Guidance Suggested）普通级，儿童观众建议在父母的陪伴下观看。
◆PG-13级：（Parents Strongly Cautioned）特别辅导级，13岁以下儿童要有父母陪同观看。
◆R级：（Restricted Under 17）限制级，17岁以下必须由父母陪伴才能观看。
◆NC-17级：（No One 17 And Under Admitted）17岁或者17岁以下不可观看。

分级对票房的影响

[illegible]

SSDM-SMV
www.plumbook.cn

环游世界80天

◆英文片名：Around the World in 80 Days◆首映日期：6月16日◆发行公司：博伟（Buena Vista）◆片长：125分钟◆导演：弗兰克·科拉奇◆演员：成龙、史蒂夫·库根、阿诺德·施瓦辛格、欧文·威尔逊◆MPAA定级：PG级◆制作成本：1亿1000万美元/宣传费用：3000万美元◆全美票房：1800万美元

《环游世界80天》是成龙有史以来成本最高的电影，其故事改编自法国科幻小说作家儒勒·凡尔纳1873年的同名经典之作，不过电影改编的幅度比较大，而且电影的主角也变成成龙扮演的"路路通"，而不是原来的发明家菲力·福格。当然电影的主题——环游世界是不变的，这次冒险之旅，他们不但动用了不同的交通工具，如轮船、火车、热气球、大象等等，还历游各国，让观众欣赏到各国的独特景色。

尽管这部影片耗资上亿美元，又有阿诺德·施瓦辛格、欧文·威尔逊、莫文蔚等众多明星的大力捧场，但这也可能是好莱坞今年最惨败的电影之一。作为1亿美元制作成本的电影，上映两周却只有1800万美元的票房。上映后电影遭受了相当多批评，成龙的武打被认为没有新意，喜剧显得很幼稚，而且众多捧场的明星在电影中并不是非常出彩，明显没有起到应有的作用。相比之下，全片的各国风情倒是非常好看，无论是冰雪覆盖的阿尔卑斯山，还是广袤的埃及沙漠，或是一百年前的伦敦及巴黎，都很是赏心悦目。

虽然中国电影集团没有引进该片，但国内的影碟商广东飞仕音像公司买下了《环游世界80天》在国内的VCD及DVD发行版权，并已于9月17日起在全国上市该片的正版VCD及DVD。

◆影片推荐度：★★★☆☆ ◆国内上映日：无

▲电影中的3位主角

▲成龙扮演的路路通变成了电影的主角

▲在不同风情的世界各地进行冒险。

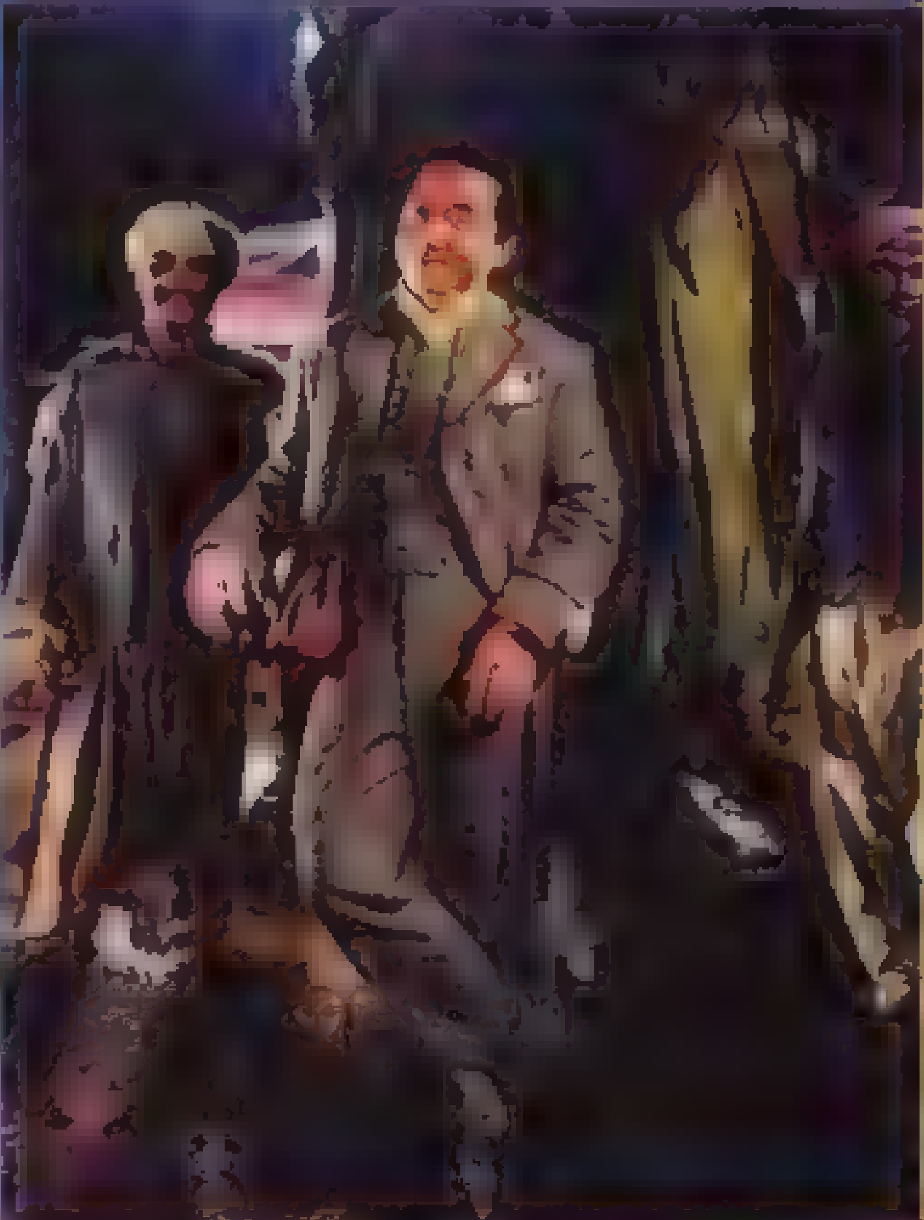
▲交通工具果然什么花样都有

◆游戏推荐度：★★☆☆☆

■发售日：7月5日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人 ■对应机种：GBA ■发行商：Hip Games

既然是以成龙为主角的电影，游戏理所当然也是让玩家控制成龙了。至于游戏方式，就是当下最传统的GBA上的电影改编游戏的玩法，2D卷轴的平台类游戏，不过加入了一些潜入行动的要素，比如一开始你就必须处处躲避伦敦街头的警察。由于是以环游世界为主题，因此游戏中成龙也将转战于世界各地，一开始是英国伦敦，之后历经法国巴黎、土耳其、印度、中国、美国旧金山、美国西部沙漠及美国纽约，最后回到英国，因此玩家也将跟着成龙一起体验各国独具特色的场景，场景不同了，当然敌人也会不尽相同。此外电影中所涉及到的花样繁多的交通工具，你也同样可以在游戏中一一尝试，比如火车、大象、船、飞机、热气球，怎么样，听起来是不是很有趣？不过游戏的难度有些过高了，而游戏虽然以成龙为主角，但并没有让成龙的精彩武打在游戏中有所体现。

掌机版游戏



Marvel漫画改编电影与游戏的蜜月期

[illegible]们一起来认识一下近年来漫画改编电影热潮的形成历程。

[illegible]

1998年[illegible]影进入全盛时期！

[illegible]《神奇四侠》一定会有相应游戏推出，让我们拭目以待。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

哈利·波特与阿兹卡班的囚徒

◆英文片名：Harry Potter and the Prisoner of Azkaban ◆首映日期：6月4日 ◆发行公司：华纳（Warner Bros.） ◆片长：136分钟 ◆导演：阿方索·卡隆 ◆主演：丹尼尔·雷德克里弗、埃玛·沃森 ◆MPAA定级：PG级 ◆制作成本：1亿3000万美元/宣传费用：5000万美元 ◆全美票房：2亿2000万美元

如果你看过前两集《哈利·波特》电影，但并不认为精彩的话，千万不要放弃去看第三集。第一，虽然第三集主要演员阵容基本上由第一、二集的原班人马组成，但导演却换成了墨西哥导演阿方索·卡隆，影片因此而有了全新的视觉效果和更青春的电影风格。第二，《哈利波特》系列，第三集的故事被广泛认为是系列中最精彩的一集，因为这一集中13岁的哈利已经是少年了，女主角赫敏也长成了少女，不再是以前的小孩子，而且他们也学会了更多的魔法知识。第三，美国媒体普遍给予了本集比前两集更高的评价。

《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》是英国作家J·K·罗琳笔下的第三部哈利·波特的冒险故事。今年是哈利在霍格沃茨魔法学校的第三个年头，虽然已经逐渐成长为少年，而且更厉害了，但他却面临更加巨大的威胁。一天魔星从阿兹卡班监狱逃出，要追杀哈利·波特。剧情完全围绕主角哈利展开，原著中很多并不适合电影化的细节都被大刀阔斧地删去，这样的结果就是电影剧情更加紧凑、流畅。

演员方面，第一当然就是海报上的3位主角了。扮演哈利的丹尼尔在本集中的表演更为出彩，而且哈利不再像前两集那么主动，所以他的表演就更有发挥空间。而女主角赫敏和罗恩也都长大了，有了不一样的感觉，[illegible]，就是现实中的演员和电影中的主角一起长大，这一点可不知为电影增加了多少看点。

前两集《哈利·波特》电影在影史全球票房的排行榜上牢牢占据着第三和第七的位置，分别为《哈1》9.7亿美元和《哈2》8.7亿美元。第三集《哈利·波特》目前在美国首映周的票房收入已经有2亿2000万美元，其首周票房9220万美元更是刷影史首映票房排行榜第三位，不过第三集能否突破全球10亿美元的票房现在还是无法断言。国内的上映时间预定是9月3日，虽说还有可能更改，但可以肯定是会上映的。

◆影片推荐度：★★★★★ ◆国内上映日：9月3日

▲看起来似乎都是老面孔，其实内在的改变很大，因为导演换人了

▲已经逐渐长大的主角们，想想第一集到第三集他们的差别

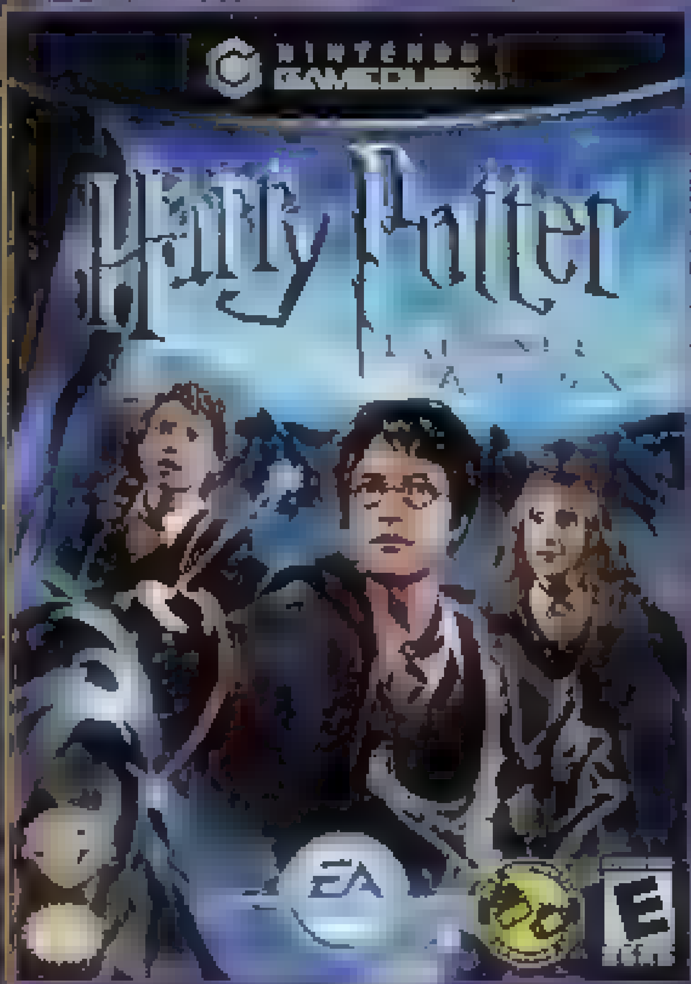
▲霍格沃茨魔法学校中的景色还是相当[illegible]

▲家用机版游戏画面，（再现电影中的场面）

▲是的，这次你可以控制赫敏了

▲GBA版游戏画面，采用传统的俯视角

▲战斗画面，真的很《黄金太阳》吧



◆游戏推荐度：★★★☆☆

■发售日：6月2日 ■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人
■对应机种：NGC、PS2、Xbox ■发行商：EA Games

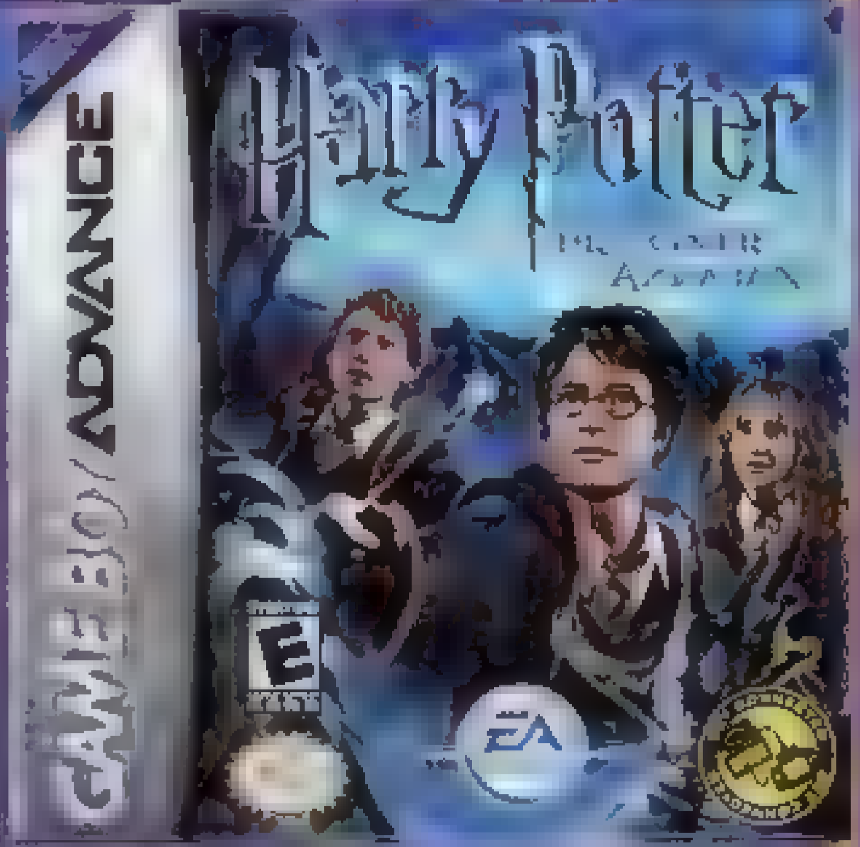
相较前两作家用机上的《哈利·波特》游戏，本作玩法又更丰富了，你不再只能控制哈利，你还可以控制他的伙伴赫敏以及罗恩，而且3位角色都做出了各自应有的个性。游戏中所设的谜题虽然很简单，但要求你充分利用3位主角的能力，这令游戏变得有趣。

游戏虽然在立意上不错，但却有着各种问题，如读盘时间及读盘次数太多了，这让人直接打消了到处游荡的闲情逸致。还有其他一些游戏中的各种小问题显示这还是赶工之作。不过还是那句老话，对于喜欢《哈利·波特》原著小说及电影的FANS们来说，能够看到3D化的霍格沃茨就已经足以令他们兴奋不已了。更何况，PS2版上还有很好玩的对应EyeToy的迷你游戏。

家用机版游戏

◆游戏推荐度：★★★★☆

■发售日：6月2日 ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■对应机种：GBA ■发行商：EA Games



和之前的家用机版《范·赫辛》游戏一样，这也是一款模仿得非常成功的电影改编游戏，本作的模仿对象是鼎鼎大名的RPG《黄金太阳》系列。《黄金太阳》系列不仅在亚洲具有人气，在欧美同样很受欢迎。各角色在地图上各具有特技，通过这些特技可以解开一些谜题，这就是向《黄金太阳》这位"前辈"学习的地方，而进入战斗时，同样会像"前辈"一样通过GBA的放大和回旋机能让画面具有一定3D的感觉，很有看头。其他系统及玩法也都很日式RPG化，如回合制的战斗系统[illegible]。对于《哈利·波特》电影的爱好者来说，能够通过RPG的方式去体验《哈利·波特》的世界[illegible]。

掌机版游戏

&3DM SMV
www.plumbook.cn

蜘蛛侠2

◆英文片名：Spider-Man 2 ◆首映日期：6月30日 ◆发行公司：索尼哥伦比亚（Columbia） ◆片长：127分钟 ◆导演：萨姆·莱米 ◆主演：托比·马圭尔、柯尔斯滕·邓斯特 ◆MPAA定级：PG-13级 ◆制作成本：2亿1000万美元/宣传费用：暂无数据 ◆全美票房：1亿8000万美元（第一周票房）

2002年是经典漫画人物蜘蛛侠诞生40周年，这一年索尼哥伦比亚电影公司将《蜘蛛侠》搬上了大银幕，这也是2002年美国电影界最大的黑马。它不但以逾4亿美元的成绩成为当年的美国票房冠军，也在世界范围内创造了票房奇迹，8.2亿美元的全球票房让它位居全球影史票房排行榜的第五位。

被寄予厚望的续集《蜘蛛侠2》使用了令人咋舌的2.1亿美元的制作成本，誓要再度创造神话。果然，《蜘蛛侠2》首映当天进账4050万美元，打破了第一集《蜘蛛侠》2年前创下的3940万美元的纪录，第一周票房更达到1.8亿美元，而且各界媒体对影片一片赞美声，票房分析专家更认为，《蜘蛛侠2》全球票房至少可达8.5亿美元，有可能突破10亿美元大关，从而成为仅次于1997年《泰坦尼克号》（全球票房18.3亿美元）的好莱坞第二大片。

《蜘蛛侠2》采用的几乎是《蜘蛛侠》的全原班人马（从主要演员到导演），主角仍是托比·马圭尔，导演仍为萨姆·莱米。但《蜘蛛侠2》绝对要比《蜘蛛侠》好看，因为很显然，在第一集中蜘蛛侠还没有充分发挥他的各种能力，而新一集中，蜘蛛侠将能够更为淋漓畅快地发挥他的"蜘蛛超能"，整个纽约就是他的大型游乐场。新加入的反派"章鱼博士"当然也不会让蜘蛛侠抢尽风头，因此，一场宏大的决斗不可避免。除了动作场面，这一集的故事也更有吸引力——自彼得·帕克上一次在葬礼上拒绝玛莉·简，至今已经有两年了。彼得也决定要继续成为正义的化身——蜘蛛侠，他在超级英雄蜘蛛侠和平凡大学生两种身份中努力保持平衡，但他越是回避玛莉，对玛莉的感情越是日渐增长，可蜘蛛侠的身份又让他不得不和玛莉保持距离，彼得因此心力交瘁，于是他决定放弃蜘蛛侠的身份，勇敢地向玛莉示爱，可是，真的可以吗？

◆影片推荐度：★★★★★ ◆国内上映日：6月9日

▲新一集中蜘蛛侠的动作更加精彩

▲蜘蛛侠与章鱼博士之间的对决，场面真是惊险啊！

▲飞檐走壁，那只是蜘蛛侠的基本功

▲家用机版画面，利用蜘蛛丝在纽约混凝土森林中穿梭

▲纽约城，就在你的脚下

▲GBA版游戏画面，采用2D卷轴

▲穿插于游戏中的3D画面

◆游戏推荐度：★★★★☆

■发售日：6月28日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应机种：NGC、PS2、Xbox ■发行商：Activision

这是有史以来最好玩的一款《蜘蛛侠》游戏。虽然早在第一部电影之前，就已经有多款《蜘蛛侠》游戏推出，但这次新作不同于以往的任何《蜘蛛侠》游戏。首先是开放式的场景，整个场景的开放程度让人感觉很不可思议。然而在高度开放的场景中，任务的完成并不散漫，你随时都可以从"在城市散心"状态转为"路见不平"。游戏最大的亮点在于，能够在游戏中忠实再现蜘蛛侠那种淋漓畅快地在纽约混凝土森林中穿梭的快感。电影中这些场面非常漂亮、精彩，但那都是一闪而过的，然而在游戏中你却可以尽情地享受这种快乐。即使你完全不看电影，单是感受一下这种自由穿梭于地球上最繁华的都市的感觉就已经足以吸引你成为蜘蛛侠FAN了。

◆游戏推荐度：★★☆☆☆

■发售日：6月28日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应机种：GBA ■发行商：Activision

不得不承认，《蜘蛛侠2》GBA版比起光彩夺目的家用机版以及电影要逊色得多。最主要的让人不快之处就是游戏中角色的动作不够流畅。其他方面《蜘蛛侠2》GBA版并非一无是处，首先人物的动作还是比较漂亮的，游戏的创意也不错，你同样可以在这个2D版的《蜘蛛侠2》游戏中体会到飞檐走壁的乐趣，游戏也同样要求你灵活应用到蜘蛛丝。和上一集《蜘蛛侠》的GBA版游戏一样，这次的《蜘蛛侠2》GBA版也具有一些3D关卡，当然这些关卡是应用GBA上有限的3D机能制作的，当然这只是图个新鲜，并非主要玩法。这是一款各方面都算合格的作品，但操作的不流畅让这些好的感觉都大打折扣。

&3DM-SM
www.plumbook.cn

电影

亚瑟王

◆英文片名：King Arthur ◆首映日期：7月7日 ◆发行公司：试金石（Touchstone）◆片长：145 分钟 ◆导演：安东尼·福库 ◆主演：克里夫·欧文、凯拉·奈特丽、斯蒂芬·迪兰恩 ◆MPAA定级：PG-13级 ◆制作成本：1亿美元以上/宣传费用：暂无数据 ◆全美票房：暂无数据

玩过《FFVII》吧？里面的最终召唤兽就是圆桌武士，也玩过Capcom的街机经典《圆桌武士》吧，还有许多游戏都有的石中剑，可是你真的了解亚瑟王及圆桌武士的传说吗？

亚瑟王是英国最富有传奇色彩的国王，亚瑟王传奇是中古欧洲文学的瑰宝，在西方流传之广，大概仅次于《圣经》[...]。但本片强调以历史学家的文稿为基础，希望让人们认识一个更为真实的亚瑟王。电影请到了《角斗士》的编剧大卫·弗兰佐尼助阵，这将是一部具有史诗感觉的大场面电影，也因此有很多人拿本片和经典史诗巨作《勇敢的心》及《角斗士》相比较。传说中，亚瑟本为罗马军人，他原本的愿望就只是离开服役的英国，回到罗马帝国，但罗马帝国却崩溃了，亚瑟最后决定带领他勇猛的圆桌武士来完成大不列颠的统治大业，成为大不列颠的国王。

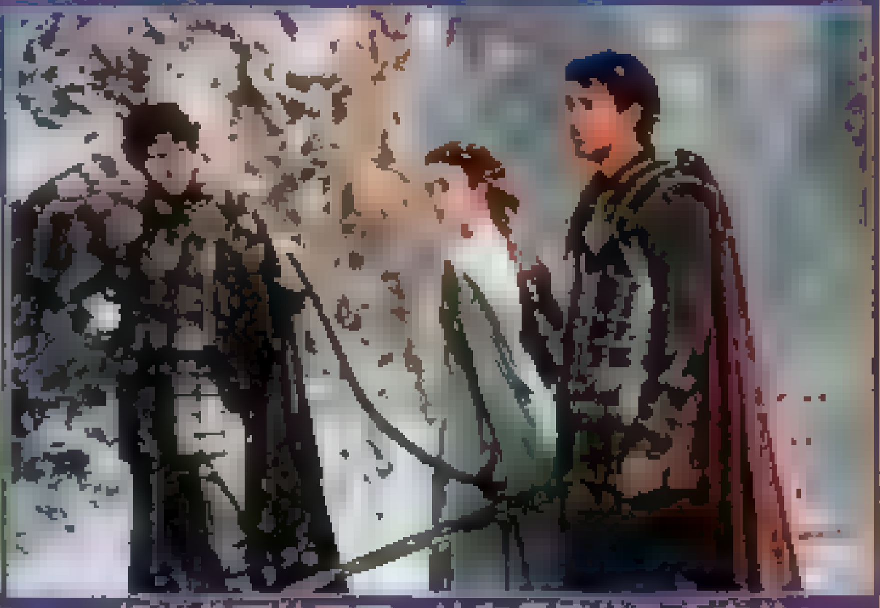
年轻的安东尼·福库是本片导演，他的电影很具有新意，代表作有《训练日》及《太阳之泪》[...]。史诗型电影，配乐是否到位很重要，本片配乐是赫赫有名的汉斯·季默，他也是《石破天惊》、《珍珠港》及《黑鹰坠落》等片的音乐制作。本片的特效指导为尼尔·[...]，他负责特效的电影包括《木乃伊归来》及《拯救大兵瑞恩》等片。有这样的制作阵容，《亚瑟王》当然有充分理由令人期待。

◆影片推荐度：★★★☆☆ ◆国内上映日：暂无

▲独具有王者风范的亚瑟王

▲史诗电影同样少不了儿女情长

▲率领圆桌武士出击，令人激动的场面



▲相当美丽的画面，这和导演的功力有关

◆游戏期待度：★★★☆☆

■发售日：11月8日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人
■对应机种：NGC、PS2、Xbox ■发行商：Konami

印象中这好像是近年来Konami第一次参与制作电影改编游戏，或为了这个出该支持啊。[...]虽然电影7月7日就上映了，游戏却还要等到11月的圣诞商战期间发售，这时一般是配合DVD的发售而推出游戏。

游戏的剧情完全再现电影的故事，而电影主角不但参与了游戏配音，游戏主角的形象也是以演员的形象建模制作的，也就是说游戏将在力所能及的地方重现电影的每一个方面，但游戏中几乎所有的东西都是可以互动的，可以控制的——玩家将通过互动的方式亲手创造历史。游戏中将有5名可供使用的角色，最著名的亚瑟以及兰斯洛特是少不了的。除了一般游戏那样的动作要素之外，游戏还允许玩家体验到在马背上作战的独有乐趣，据悉电影中男主角的戏有80%是在马背上拍的，看来骑马作战也将会是游戏中的重要组成部分。在战斗过程中，角色可以获得经验值，从而升级，并获得更多的招式，这一点类似于EA的两作《指环王》动作游戏。

家用机版游戏

关于《蜘蛛侠2》的其他话题

◆动作导演是香港的林迪安

要中国拳法？当然不可能，林迪安[...]2》设计的动作会有中式风格，却又不[...]国功夫的打斗场面，看到这里，你一定[...]

◆什么是蜘蛛侠？

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

电影

猫女

◆英文片名：Catwoman ◆首映日期：7月23日 ◆发行公司：华纳（Warner Bros.）
◆片长：暂无数据 ◆导演：Pitof ◆主演：哈莉·贝瑞、本杰明·布拉特、莎朗·斯通
◆MPAA定级：暂无数据 ◆制作成本：暂无数据 ◆全美票房：暂无数据

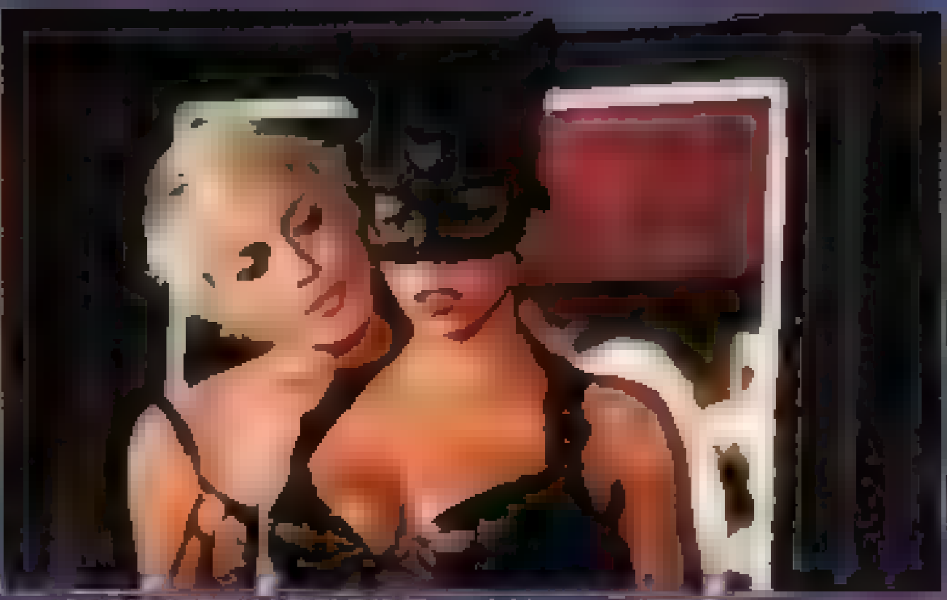
这是本次文章中涉及到的第二部漫画改编的电影，只不过前面的《蜘蛛侠2》属于美国Marvel漫画公司，而《猫女》属于与Marvel齐名的DC漫画公司。

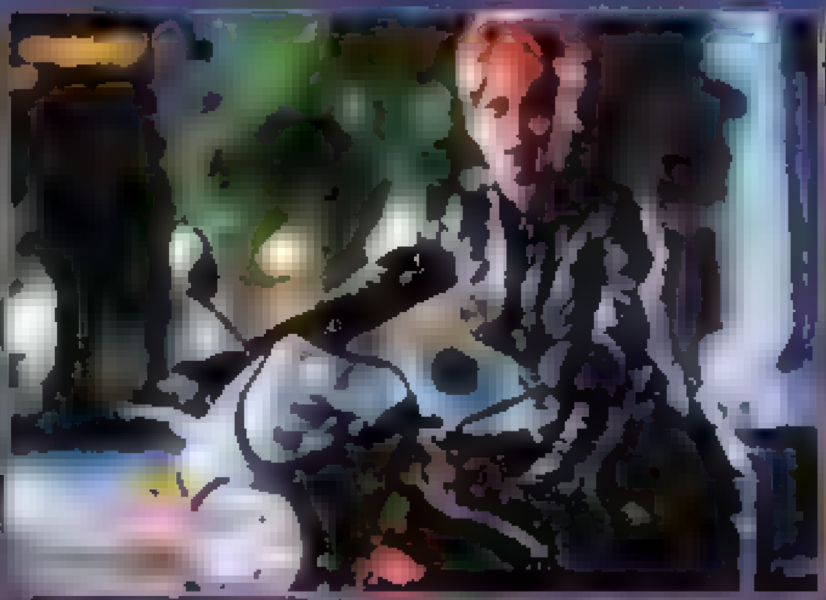
对于猫女，很多人都记得《蝙蝠侠归来》中的猫女吧，不过这次的猫女再次登上大银幕，已经和蝙蝠侠没有任何瓜葛，而且是绝对的主角。在影片中饰演猫女的是影后黑珍珠明星——哈莉，作为奥斯卡史上首位黑人影后，哈莉·贝瑞似乎和漫画电影一直都很有缘分，算上前两部《X战警》，这已经是第三部她参演的漫画改编电影了。电影中我们还可以看到为国人熟悉的原好莱坞性感女神莎朗·斯通，她在本片饰演反派。

漫画改编电影中人物的造型设计至关重要，只要人物造型成功了，那么电影也几乎可以说成功了一半，最著名的例子就是《蜘蛛侠》。这次的猫女造型和《蝙蝠侠归来》中的猫女造型还是比较接近的，当然细节上还有很多差别的，而且新的猫女造型远比旧的猫女性感。片中猫女除了优雅的类似猫的一些动作之外，猫女的鞭子也是电影中的大看点，因为好莱坞电影中涉及鞭子的动作电影非常少，好像也只有《印第安纳·琼斯》系列，能够算是有鞭子的动作场面吧，期待猫女为我们展现华丽的鞭技场面吧。

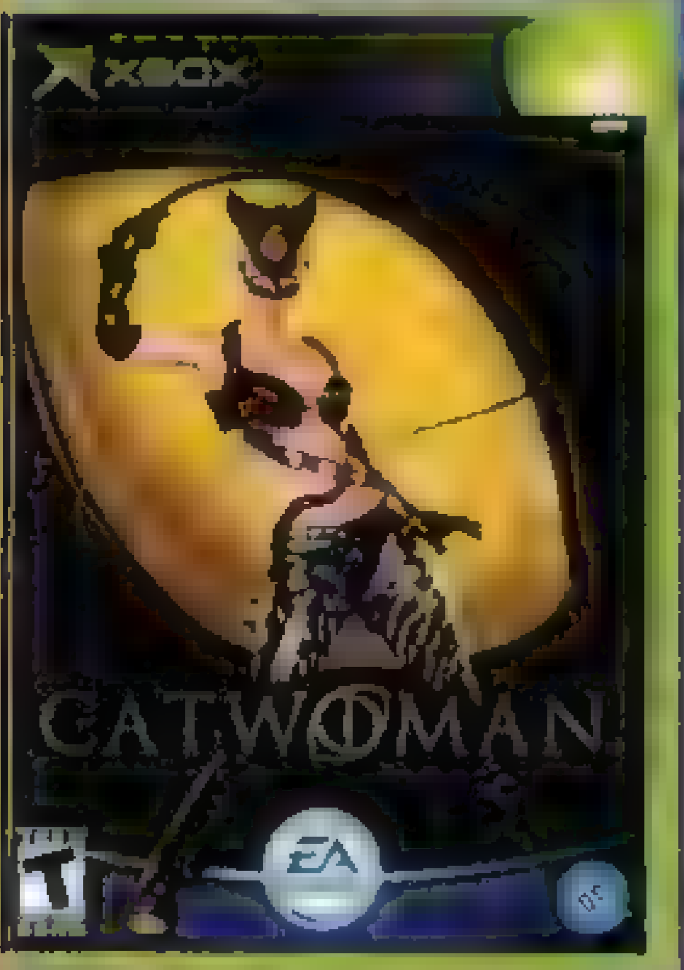
◆影片推荐度：★★★★☆ ◆国内上映日：暂无

▲家用机版游戏画面，非常漂亮。[illegible]


▲电影剧照，猫女身后的是莎朗·斯通。


▲哈莉·贝瑞是奥斯卡史上首位黑人影后

▲GBA版游戏画面色调感觉和家用机版相同



◆游戏期待度：★★★★☆

■发售日：7月20日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人
■对应机种：NGC、PS2、Xbox ■发行商：EA Games

EA已经和华纳兄弟电影公司达成了协议，EA将在好几年以内独家开发和发行多款基于《猫女》电影的游戏，作为头炮，本作具有着令人感到惊艳的游戏画面，单是看到游戏画面上猫女的造型——这么忠实地在游戏中表现出电影中的角色可以说是近年来少有。游戏的故事剧情将与电影相同，猫女的鞭子是电影中很重要的看点，它在游戏中也同样将取着很大的作用，猫女可以用来拴住敌人，也可以击落敌人手上的武器，更可以让猫女在场景中漂荡，玩家还可以控制猫女使出漂亮的卡波卫勒舞动作来攻击敌人，目前看来这是一款相当优秀的游戏，有它的出现，再陪同之前的《星际传奇2》游戏，今年将是电影改编游戏彻底改变不良形象的一年。

家用机版游戏

◆游戏期待度：★★★☆☆

■发售日：7月20日 ■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人 ■对应机种：GBA ■发行商：EA Games

目前看来，GBA版《猫女》将和家用机版非常接近，甚至画面的整体感觉也比较接近，尽管一个是3D，一个是2D，玩家同样可以在游戏中控制由哈莉·贝瑞扮演的猫女，充分发挥猫女的"猫能"，如像猫那样灵活地在场景中穿梭、在墙上行走，甚至还可以躲避敌人所发出来的子弹。具有"猫能"的猫女还可以在黑暗中看清东西，而当猫女释放兽性时，猫女就会进入一个疯狂状态，这时猫女的移动速度更快，攻击力更高（暴走状态？）。至于在家用机版大显神通的鞭子，GBA版猫女同样可以应用自如。比起家用机版，GBA版《猫女》整体画面当然就不够震撼了，但相较之GBA上的其他同类游戏，GBA版《猫女》又算是相当有水准的了。

掌机版游戏

狂热的夏季，狂热的电影，同样狂热的电影改编游戏

经达到200万套

&3DM
www.plumboo

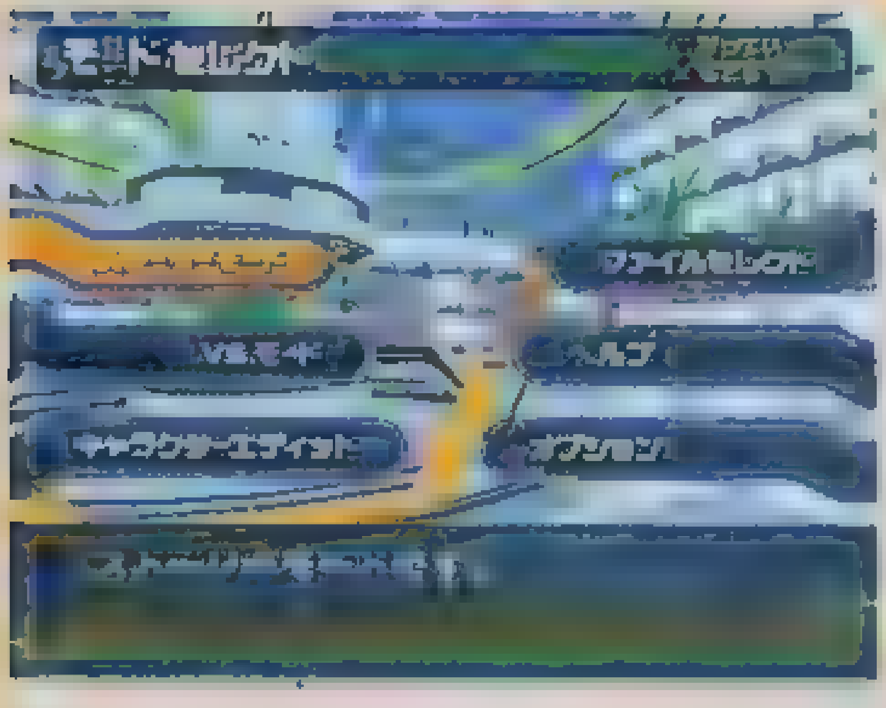
每翻过一页
就多了一个
M-ZONE人

文 沙罗

捉猴 喧哗斗技场	SCE	ACT
PS2	2004年7月1日	日元
无对应周边	推荐对象年龄 全年龄	

"《捉猴》系列"的最新作终于于月初登场。也许是因为游戏的内容与前作完全不同，加上本作是可以同时4人游戏的带有乱斗性质的竞技类游戏，所以说它是"《捉猴》系列"的一款外传倒更为贴切一些。那么本作到底都有些什么内容呢，现在就让我们一起来看看吧。

游戏模式



故事模式

整个游戏中最主要的模式之一，除了VS模式外，所有的游戏内容都集中于此。各个角色们的装备、服装、召唤猴等等，都只能通过这个模式才能获得。

VS模式

在这个模式中玩家可以与电脑或其他玩家一起进行对战。不过要注意的是，只能利用在故事模式中已经完成了的关卡进行对战。所以如果想要玩到全部的关卡，就要先将故事模式完成一次。

角色设定

所有比赛都需要玩家从众多的选手中挑选出1、2个来进行。该模式除了能够选择大家所喜爱的角色外，还可以对各个角色的武器装备、服装以及召唤猴种类等等一一进行设定。另外，查看从大会中获得的礼物以及改名等也是在该模式中进行。

记录档案

刚进入游戏时系统都会先提示玩家提取任意一个游戏的存档。之后在游戏中每次记录时，系统会自动记录在这个档案上。在这个模式中，可以更改游戏自动记录的档案。

帮助

查看各种比赛的规则以及游戏的操作方法。在本作中，基本上每个角色的攻击方法、武器装备的性能都有所不同，如主角等人的普通攻击是近距离攻击，而一些角色的普通攻击是远距离攻击。这些事先一定要熟悉掌握。

游戏设定

对游戏中的声音、音乐、音量大小等进行调节。

关卡介绍

格斗

在游戏的前期，格斗比赛的内容都非常简单：将所有的对手打败即可获得胜利。而到了游戏的后期，玩家不但能够使用全部的武器装备，且格斗比赛的规则变成了只需要将标明了"TARGET"的敌人打败即可。不过在比赛中，会出现许多碍事的杂兵。

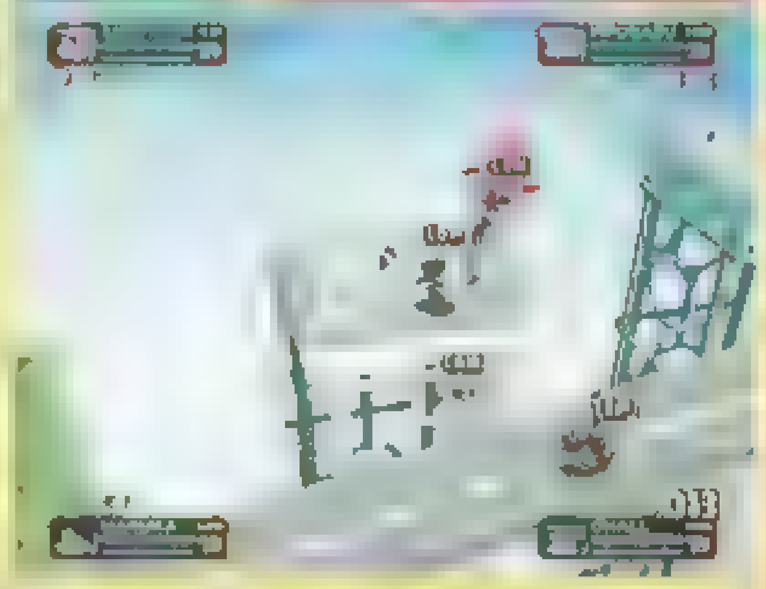
弹子

使用弹弓一类的武器，将赛场上的所有对手打败即可。而到了游戏后期，弹子比赛由于也能够使用全部的武器，所以变得与格斗比赛性质基本相似了。话虽然这么说，不过弹子比赛只要掌握了攻击的方法和时机，会比格斗比赛简单许多哦。另外，在比赛中大家经常能够看到许多导弹道具，每取得一个，便会拥有10发导弹　威力是普通弹弓的一倍以上，且对手无法防御、命中后还会被打至半空，在落地前可以用任意招数进行追击！

收集金币

收集金币的关卡，分为画面强制移动型和固定场景型。前者顾名思义，就是在一个画面会强制向前移动的关卡中，力所能及地收集散落在各地的金币。这类场景中都设置有许许多多的悬崖，普通的二段跳常常无法跳过，此时就需要使用飞蜻蜓来进行高空飞翔了。只要使用得好，所有的悬崖几乎都能够利用飞蜻蜓越过。当到达终点时，只要玩家收集到的金币比其他对手多，那么便能获得胜利。要注意的是，在收集的过程中可以攻击其他对手，遭到攻击的角色所收集到的金币便会按照一定比例数掉落，玩家可以趁机进行"抢劫"。

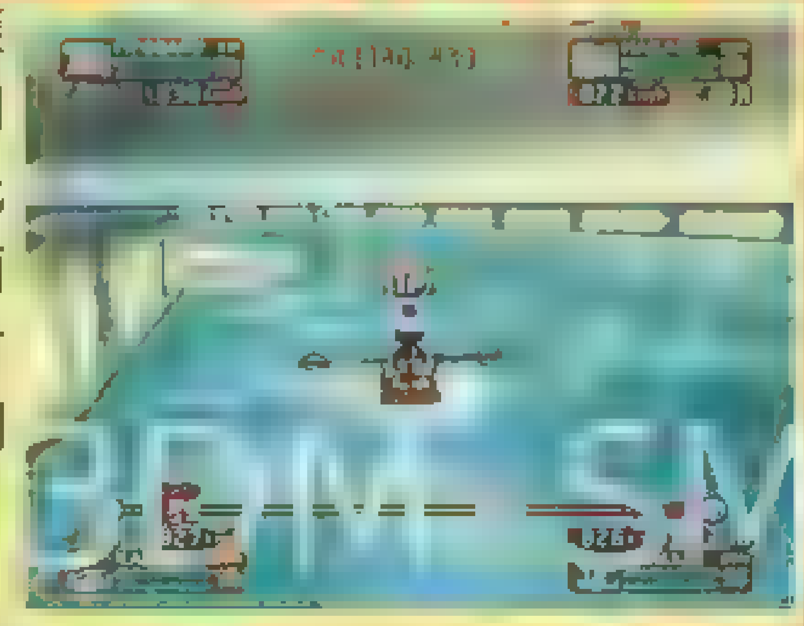
另一种固定型场景，则是所有对手集中在同一个地方，收集不断出现的金币。与前一种收集法稍有不同的是，由于场景小了，所以大家在一起时往往互相间会大肆殴斗并夺取对手收集到的金币。



到了游戏后期，画面强制移动型的关卡会新增加一种比赛方式：在不被敌人打败的前提下到达终点。画面同样是强制移动型，但会出现大量具有攻击性的敌人。

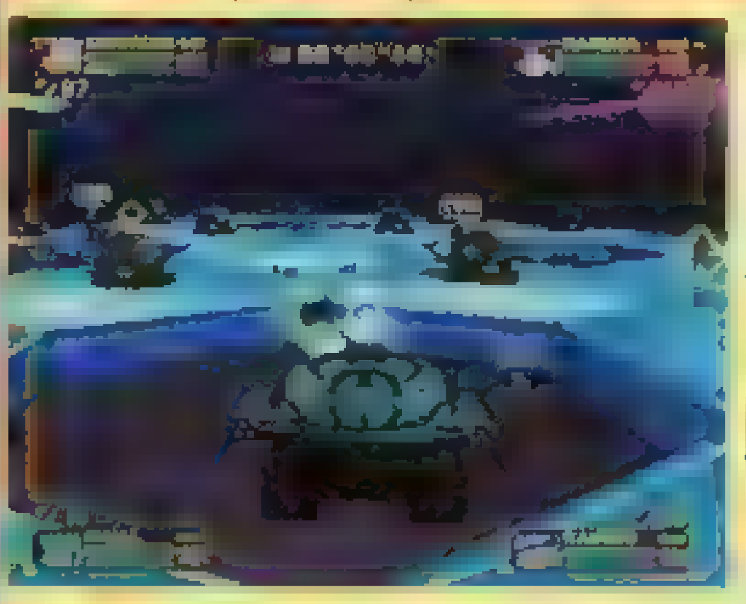
赛艇

简单地说就是看谁先到达终点。在整个赛道中，会有许多玩家所意想不到的障碍。除了类如水雷、急流等障碍外，对手还可以使用导弹对玩家进行攻击。另外，整个赛道中会出现许多带有箭头的物品，取得后可以使自己的船速在一段时间内加快一倍。如果操纵得当的话，还能够做到连续加速，将对手远远地甩在身后。



©Sony Computer Entertainment,Inc.

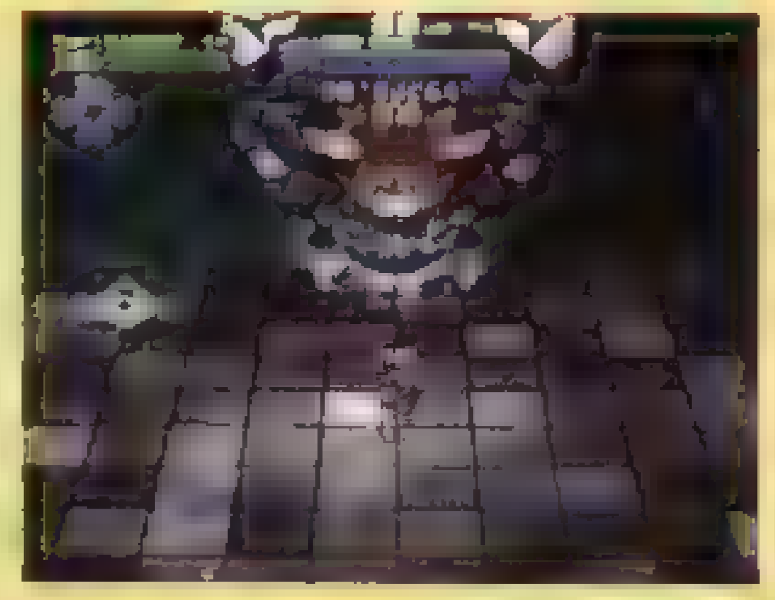
坦克大战



驾驶坦克，将所有的对手消灭即可获胜。在游戏初期，由于坦克的导弹数量有限（只有10发），所以只能一边打，一边四处寻找弹药补给。与赛艇等游戏一样，坦克也有它的必杀技存在。只要将气槽蓄满一栏以上，就可以按住攻击键不放，再松开进行发射了。顺便一提的是，使用必杀技是不需要消耗弹药的哦，也就是说，即使当时的残弹数为0，无法进行普通的攻击，但只要必杀槽气满，依然可以使用必杀技。

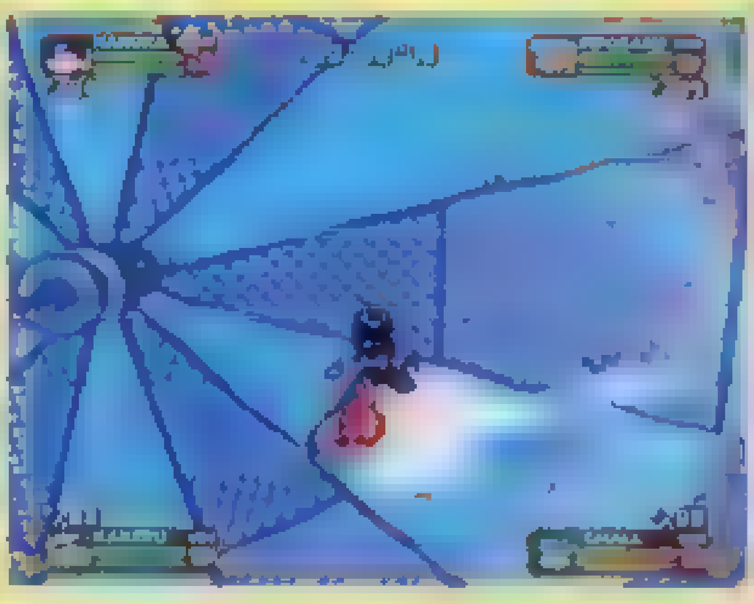
BOSS战

每完成一定数量的比赛便会进行一次BOSS战。BOSS的数量虽然不多，但几乎每个BOSS都会以不同的形态或攻击方式出现三次，自然也会衍生出三种不同的游戏打法。



水下大战

与坦克大战、弹子战有些类似。只要用导弹消灭所有的对手（游戏后期是消灭指定的目标）即可获胜。不过导弹的数量在前期同样有限，需要不时寻找导弹进行补给。与坦克大战相同的是，必杀技一样不会消耗任何残弹，大家只要看到必杀槽满，不用吝啬，尽管使用吧！



注：无论是水中战或是坦克战，放出的必杀技都是只能通过手动进行瞄准的。也就是说无法自动锁定，这点尤其重要！

赛跑

纯粹的速度较量的比赛，只要第一个到达终点即可获胜。虽然这一点与赛艇相同，但赛跑时玩家不仅要随时使用“冲刺圈”进行加速，还要注意四处都是悬崖绝壁，届时必须立刻使用飞蜻蜓才能突破。另外，由于比赛中

选手们依然可以装备各种武器，所以他们经常会在你意想不到的时候突然展开攻击 在你飞至半空时突然使用弹子，命中后往往掉下无尽深渊 诸如此类的情况十分常见。所以大家也应该先下手为强，当身边有其他对手存在时，不要客气，狠狠地将他们暴打一顿吧！

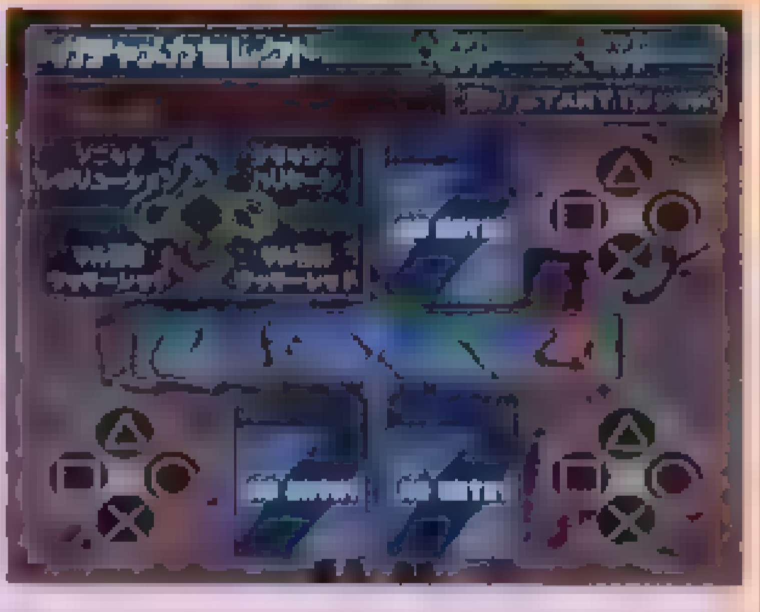
到了游戏后半，赛跑比赛的内容稍微进行了一些变化：虽然比赛的对手没有了，玩家只需要顺利到达终点即可，但是赛道上会出现大量妨碍玩家的敌人，他们会对玩家进行攻击，一旦HP为0，那么同样会导致比赛失败。

其他

比赛奖品

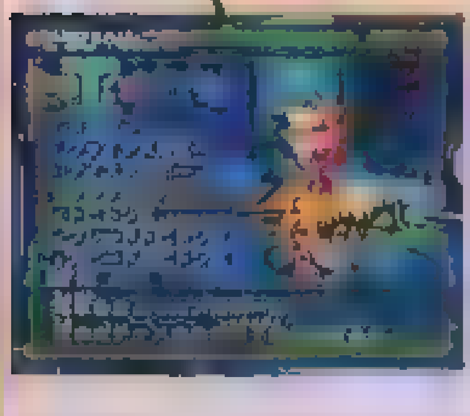
在故事模式中，每完成任意一个比赛，电脑便会根据大家的比赛结果给予一个排名。如果能够完成任意比赛所给出的限制条件的话，就能够得到大会赠送的礼物！礼物的种类共有三种：武器、服装和召唤猴。每次在完成一个比赛时，可以通过排名时的显示，看到自己是否已经获得礼物。如果得到了的话，就立刻去“角色设定模式”中的左数第二项里，查看自己的礼物吧。

必杀技



在游戏中后期，当自己的攻击成功命中敌人时，必杀槽便会开始加长，当能量存满1栏以上后，该角色便可以发动必杀技。每发动一次消耗一栏能量，能量最多可以蓄满3栏。基本上每个角色都能够通过所装备的几种武器来使用不同的必杀技。除了召唤猴外，每个角色都拥有3种不同的必杀技。其必杀技发动方法为同时按下△+[ ]、○+×、△+○、[ ]+×这4种任意的组合。哪种组合会发动哪种必杀技，这就需要大家在比赛开始前自行设置了。

武器



在角色设定模式中可以进行武器的更换。武器的种类非常丰富，且每种武器都拥有不同的属性效果。这里我们就用主角所使用的武器作为例子吧：

メカボー：没有任何的特殊效果，最初使用的武器。

具有火属性，命中对手后会令其立刻飞至空中，在其落地前可对其进行追加攻击。

具有冰属性，命中对手后会随机冻住对手，令其一段时间内不能行动，可趁机进行攻击。

具有雷属性：命中对手后会令其一段时间内麻痹，无法使用任何武器进行攻击。

服装

服装只是单纯将玩家所选角色的外表进行改变而已，比如说换件不同颜色的衣服，没有任何辅助性作用。

召唤猴

前面我们已经在“必杀技”中对召唤猴的使用方法进行了介绍。在从大会那里得到的礼物中，有一些便是新的召唤猴。在更换了猴子后，在之后的战斗中召唤出来的猴子也会产生变化。不同的猴子召唤出来时，所使用的必杀技也完全不同。这里推荐大家使用超人猴子。它的必杀是全屏攻击，在攻击数量众多的杂兵以及BOSS时十分好用。

通关之后

在游戏通关后，如果读取通关记录并在模式选择画面同时按下L1L2R1R2的话，就能够进入密码输入画面。在这里大家可以输入不同的密码，进入不同的模式：可以选择HARD难度，或者进入可以使用全部装备的模式等等。

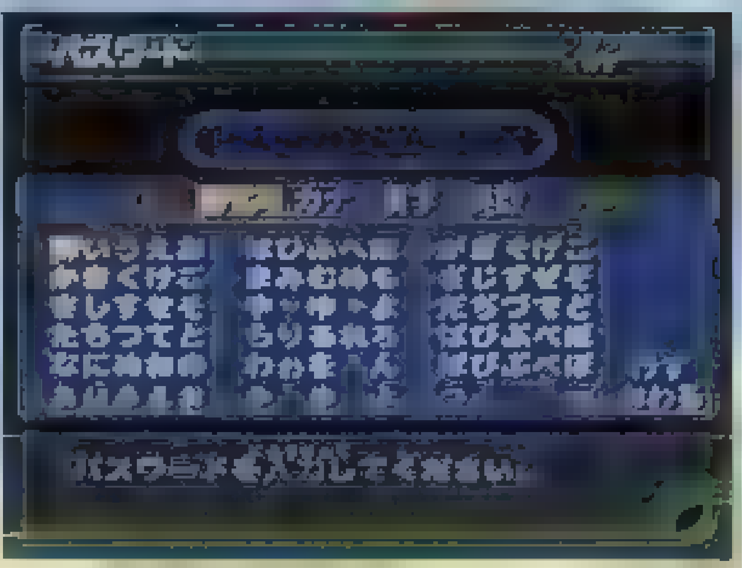
全部的密码如下：

1.

最强的HARD模式。

2.

从HARD模式回到普通模式。



3.全

变成可以自由选择全部武器装备的模式。但是对手们也能够选择各种武器。

4.

只能使用每个关卡中所决定的固定武器。

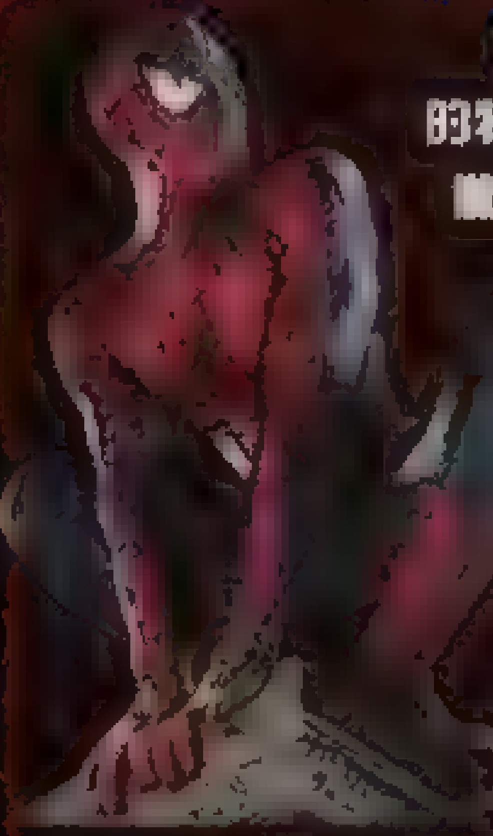
每翻过一页
就多了一个
M-ZONE人

文 猫太

蜘蛛侠2	Activision	ACT
PS2	2004年6月28日	美版
Xbox NGC PS2		13岁以上

自从《蜘蛛侠》改编的电影在美国受到好评后，Activision公司当然不会放过此机会，在各大家用机和GBA上都推出了以电影为蓝本的游戏，但Activision似乎以为光凭《蜘蛛侠》的魅力和一些基本的动作就可以吸引玩家购买，最后游戏一直被电影的剧情牵着鼻子，不但没有好好地发挥出蜘蛛侠的独特个性，甚至连在纽约的街道上行走都不行。如今《蜘蛛侠2》电影在6月30日于美国上映，而游戏却比电影还要提前两日，正当猫猫不解Activision为什么要这样做的时候，游戏便已经到手。在试玩了几十分钟后，猫猫发现本作不只是给电影上映前两天希望解渴的玩家玩的，而是一款含金量极高的作品，游戏的画面和流畅度不但比前作有了质的飞跃，而且玩家在游戏中完全可以毫无拘束地畅游整个纽约。为了能让玩家对本作有更深的了解，我们这次请来了本人——蜘蛛侠先生来为大家讲解一下"英雄的一天"，那么以下有请蜘蛛侠登场！

英雄的自白书



HI！大家好！第一次成为UCG的特邀嘉宾，心情有点紧张。其实做我们这行（美国英雄）的，最重要的还是一两个重要的技能，像蝙蝠侠有他那辆帅得过顶，而且满是武器的蝙蝠车，再生侠那柄由披风变成的强力武器。我的特技就是可以像蜘蛛一样缠在墙壁上，而且可以通过手上喷出的蜘蛛丝让自己在大楼间飞行。（多亏了纽约有那么多高楼大厦，如果我是生在中国出现就没有那么风光了……）还可以利用这个去绑住敌人，非常实用。下面先详细介绍一下我的技能吧！

L2：在步行、爬行或使用蜘蛛丝飞行时加速

L1：发动Spider Reflexes（具体说明看后文）

十字键：本作只对应Shock Analog手柄，因此十字键并非操作方向，按方向键↑可以发动Spider Reflexes，按方向键↓可以锁定敌人

左摇杆：控制方向

SELECT：查看地图

START：调出菜单

R2：喷出蜘蛛丝并飞行

R1：把视角恢复到蜘蛛侠视线的正前方

△键：射出蜘蛛丝（用于攻击和捆绑）

○键：回避

×键：跳跃（紧按可以蓄力）/确定

□键：动作键/攻击键

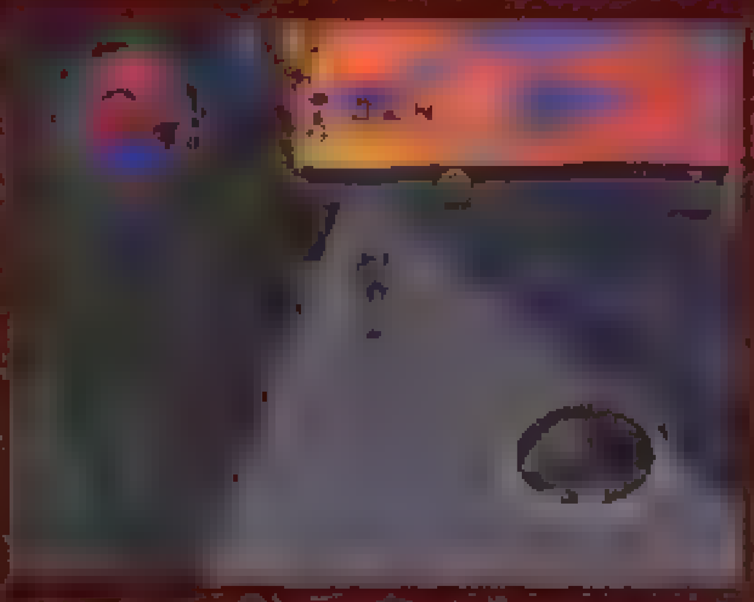
右摇杆：移动画面的视角/在锁定状态下切换目标

移动手册

飞行

众所周知，我的双手都可以放出蜘蛛丝，缠住高处的建筑后就可以让自己像飞行般穿梭任何地方，不过前提是前方一定要有建筑物或者树木等可以让我的蜘蛛丝可以粘住的地方。在飞行时想转换方向的话只要我再向另一个方向喷出一根蜘蛛丝就可以了。另外，我在选择建筑物的时候尽量不会选择太远的地方，因为这样的话我的蜘蛛丝就必须喷到老远的地方，而我晃动的圆周就因此变大，如果是在比较低的地方便很容易落在地上，造成要辛苦地在地上跑动的情况，这样会浪费很多时间，很容易造成拯救人命失败。如果我想以更快地飞行时可以在飞行途中加速，或者从商店中买一种叫"Swing Speed Level"的技能。如果我在飞行时贴紧墙壁一般都会利用走墙（紧按L2+○键）来增加速度，不过始终面积大的楼房不多，走墙的实用率比较低。

移动



除了飞行外，其实我还有几种比较实用的移动手段，第一种是在一边加速奔跑（紧按L2键+方向键）的同时一边蓄力（紧按×键），这个时候一旦蓄力突然停止（松开×键）的话，那么我便可以一下子向老远的前方飞过去，速度十分快，在飞过去的途中如果想改变方向的话我会喷出蜘蛛丝让自己向其他方向飞去。我一般会用这个方法去拯救那些将要沉没的游艇上的人（因为我不懂游泳，蜘蛛怕水嘛），在追车匪时也会经常用到这个技巧，这个比车还要快的技能绝对实用。另一个移动比较快的方法是在加速（紧按L2键）的状态下用蜘蛛丝，这样我的蜘蛛丝就会射向前方比较近的障碍物上，然后拉动自己迅速贴近该障碍物。这个方法的好处是不需要任何蓄力或者预备动作，不过缺点就是障碍物的距离和自己不能太远。以上两种就是我一般赶时间的移动方法，其实两种组合起来一起用的话效果会更佳，比跑步好多了。

格斗天书

老实说，我不太会打架，因为偶可是好学生哦（众人：……），不过我会从商店中购买（利用在游戏中完成任务后得到的"Hero Points"英雄点数购买）一些"格斗天书"回去参考，里面记载了不少对打架有帮助的东西。大家也知道纽约那么乱，那些匪徒们不是用扳手就是用枪（有些还用AKXX呢），还有些自称自己为BOSS的家伙老是找我麻烦，所以有一技傍身对于我来说还是非常重要的，毕竟我身上的这件蜘蛛衣服并不是无敌的啊！在商店中购买"天书"当中还有不少对飞行和其他技能有帮助的东西，内附有说明书，大家在购买时可以参考一下。既然有幸来到这里，那么我来教大家一些旁身用的技术吧。恶人分成4种类型，第一种就是打算用拳头和一个扳手就想"征服纽约"的恶人，对付他们只要使用普通的拳头就可以

&3DM-SMV

©MARVEL.SPIDER-MAN.DOCTOR.OCTOPUS and all MARVEL character names and distinctive likeness thereof:TM& ©2004 Marvel Inc ©All Rights Reserved MARVEL and SPIDER-MAN trademarks registered in the USA and certain other countries. ©2004 Sony Pictures Digital Inc All rights reserved
www.plumbook.cn

其实做英雄还真的不容易啊！每天不但要从纽约的城市中飞来飞去，而且每天都有不少枪战啊！抢劫等事情要解决，一不小心还会连命都弄丢了，幸好我的身份比较特殊（任务失败后只扣除100点英雄点数，不会GAME OVER），我在纽约中一般会遇到4种不同的情况，为了方便大家牢记，我还是用绿色事件、紫色事件、灰色事件和蓝色事件（不同事件在地图上用对应的颜色表示）来向大家介绍吧，让作为市民的大家在平时也可以警惕一下。

绿色事件

所谓绿色事件就是我平时最经常要做的事，在纽约的上空飞行时经常都会听到街道上有人喊救命或者我的名字（地图上会出现绿色的标记），当我走近他们身边后就会得到哪里出现紧急情况的情报，这时我必须要第一时间赶过去阻止惨剧的发生（有很多事件在接受之后就会出现时间限制，超过时限仍没到达目的地或完成目标的话就会失败，扣取100点英雄点数），一般的绿色事件分成了5种，下面我就为大家一一介绍吧，记得遇到以下情况时一定要大喊我的名字哦

抢车和偷车

发生这种情况后应该尽快沿着警车的警报声去寻找车辆在所在位置（地图中的黄色图标），发现目标后要骑在车上强逼他们停车，不过一般情况下的匪徒都不会这么乖，所以我一般要使用拳头（按○键，直到右上方的车辆耐久槽清空）威胁他们下车，然后再用武力把他们解决。这种情况的难点就在于骑上奔跑中的汽车，因为匪徒的汽车并不会一直向前方奔跑，而是会经常转换方向让我难以捉摸，所以除了赶在他们前面然后从旁边骑上车顶（注意，一定要从旁边，在车辆前面的话会被撞倒，扣除HP）或者使用飞行直接骑到车上外，最好的方法还是跟在后面然后用蓄力飞行（L2+紧按×键，然后松开×键）骑上去。有时我在车顶上攻击时他们还会开枪射向我，幸好我有蜘蛛感应（头上发出白光时按○键），可以预知他们开枪的时机。

抢运钞车和枪战

虽然看上去这两种情况没有什么联系，其实性质是差不多的，（在拯救运钞车时如果救助运钞员可以获得额外的英雄点数）因为匪徒们都是最难对付的"持枪者"，他们不但会防御，而且射出的子弹非常快，让我难以躲避，因此我一般都会先用蜘蛛丝（△键）封住[illegible]匪的行动，然后逐一击破，就算倒在地上都不放过。不过有些匪徒十分难搞，他们会躲开我喷出的蜘蛛丝，这时我就会使用蜘蛛子弹（L2+△键）让他们一下子被蜘蛛丝缠住，而且这招的速度快，一般都会命中。有时在打倒所有的匪徒后他们还会驾驶车辆逃跑，这时我就会施展刚才的技巧去追赶他们。

拯救危在旦夕的人

由于纽约城市高楼满布，所以从事半空作业的工人也不少，不过他们经常都会因为一些意外而掉下楼层，这时我就要以最快的速度（有时间限制）爬到他们的底下用蜘蛛丝（△键）抱起他们，然后带他们安全返回地面。接着就是一些在海上游船，然后游艇出现意外而面临乘船的危险（此事件只会当玩家靠近海边时才能接到），由于我不会游泳，所以要用蓄力飞行（L2+紧按×键，然后松开×键）从老远的岸边跳到船上把他们一一救回岸边。还有一种情况就是一些因交通意外或者特殊情况而奄奄一息的人，把他们抱起后（△键）赶快送他们到医院接受治疗才可以解除危险。（有时间限制）在抱起伤者后不可以做爬墙、连续喷蜘蛛丝等需要使用双手的动作，为了能赶时间，我一般会使用飞行→跳跃→飞行→跳跃这个循环步骤争取时间，途中也可以走墙来缓冲一下。

有意伤害和无意中伤

有不少路人由于受到坏人的威胁而假意要喊我的名字，然后引我过去围殴我，其实这个做法是比较不理智的，因为我毕竟要比他们都"神"，就算是5～6个坏人都不是我的对手。另外一种就是被坏人一直穷追的无辜市民，往往当我赶到他们身边的时候，匪徒们已经出现在我的四周了，把他们收拾后就可以立刻收工。

了；第二种恶人与刚才说的第一种差不多，但会不断防御你的攻击，跳到他们背后只能攻击一下，效率十分低，因此可以喷出蜘蛛丝（△键）先封住他们的行动，然后像沙包一样虐待他们。啊……对了，他们不会喷蜘蛛丝呢，那么大家可以先躲开对方的攻击（头上发出白光时按○键回避），然后趁其出现硬直时间后立刻反击。如果再不行的话我也可以使用新技能"Spider Reflexes"（按L1发动，需耗费蓝色槽，随时间和攻击敌人时回复），这样的话全世界的时间都会慢下来，而敌人也不能正常防御我的攻击，接着我就可以……呵呵……（猫猫：我们好像也不会这个吧……汗……）

紫色事件

紫色事件就是一些即时发生的事件，与绿色事件不同的是，这些事件并不需要询问路人，只要碰上了就立刻发生（接近紫色标记后立刻发生事件），而紫色的事件也分为好几种，下面还是听我一一为大家介绍吧

我的气球啊！

虽然气球已经推出不知道多少年，但还是小孩子们比较受欢迎的玩意，但毕竟氢气要比氧气轻，小孩子们一不小心就会让气球从手上溜走，听到小孩的叫喊声后我一般都知道又有一个气球溜走了，所以要尽快赶到上空把气球拿会给小孩（在空中只要解除到气球就可以取回来了）。

抢手提袋啊！

无论在哪个国家也好，抢手提袋或者其他贵重物品的犯罪者都是不少的，所以大家都要注意不要把贵重品过于张扬。这种事件对于我来说几乎是最简单的，因为抢手提袋的一般只有一名犯罪者，要对付他简直是易如反掌，只要记得时候把钱包还给主人（地图上的黄色点）就可以了。

有人打群架啊！

青少年火气盛，动不动就成群人打起来，不过既然劝架不成，就只有用武力来平息这些"战争"了。打架的人数一般会比较多，所以我一般都会采取先躲后攻的战术。

▲无论在外面如何威风，回来后始终要看这个人的脸色啊！

灰色 & 蓝色事件

所谓灰色事件就是一些重要的事件，一般影响着我的人生，[illegible]好事，而蓝色事件则相反，一般都是[illegible]的BOSS[illegible]

&3DM
www.plumbook

每翻过一页
就多了一个
M ZONE 人

游戏立方

GAME

VOL.063

栏目主持：多边形

随着上期的改版，游戏立方在这个炎炎夏日也有了一丝清凉新意，希望大家在这个栏目中能得到更多的知识与乐趣，解决更多的问题和麻烦。请相信，我会努力的！本期立方颇为丰富，除了上期预告过的PS2手柄识别补遗之外，新版块"绘梦人"第二弹介绍的画师则是新川洋司，而秘密花园"橙色旋风"主题又破天荒地制作了两页……这个夏天，精彩将与您相伴！

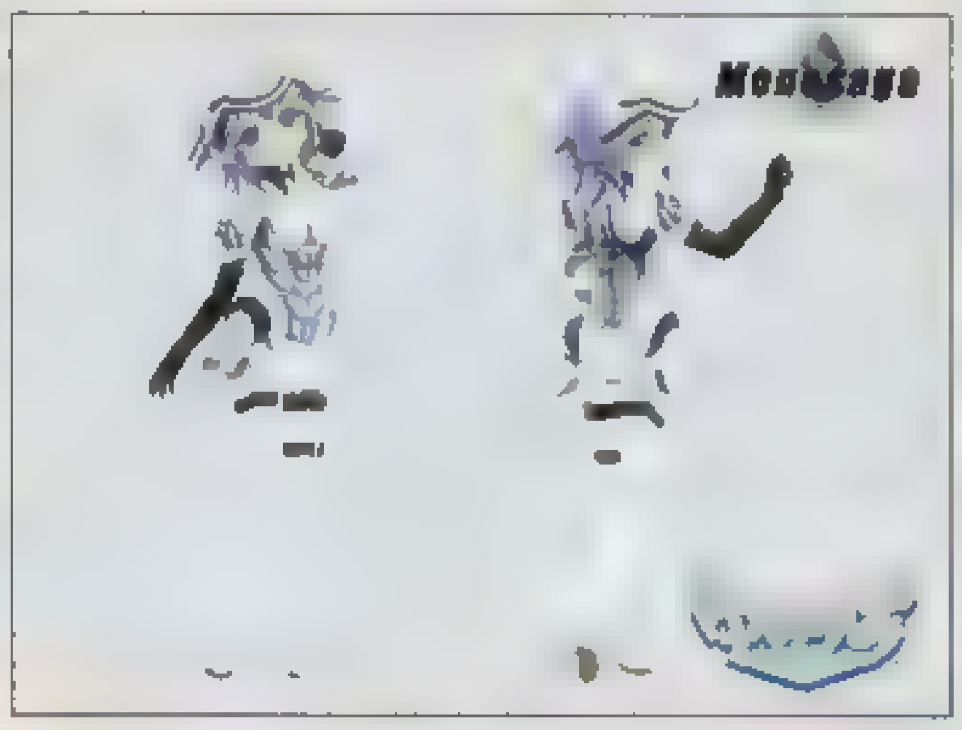
E-mail To:game3@ucg.com.cn

多边共享区

Enter the Game

《梦境之恋》与"MONESAGA"

眼下，Namco夏季大作《异度传说 二章 善恶的彼岸》正在如火如荼地热卖中。喜欢在网上乱逛的小编却无意中在Namco另一款作品《梦境之恋》的官方网站上找到了这样一张图。《梦境之恋》是Namco去年推出的一款恋爱游戏，游戏采用3D技术，出场角色的表情栩栩如生，可谓恋爱游戏史上的一次革命。而根据这款游戏改编的同名动画也在日本上映完毕，DVD版正在日本热卖中。这张图上，游戏的女主角MONE穿上了KOS-MOS的服装，而标题也从"XENOSAGA"改为了"MONESAGA"。难道说在《异度传说 二章 善恶的彼岸》里会有MONE出现吗？看来一切都要问做攻略的小邪啊！【纱迦 提供】



没有GBA版《光环》……

一个月前就在流传Bungie小组将制作GBA版《光环》消息，但Bungie似乎一直没有公开出来表态，而一些媒体甚至还真的放出了2D画面下的《光环》游戏画面！正当人们开始认为Bungie是默认了GBA版《光环》的存在时，Bungie才突然"跳"出来说他们不会制作GBA版《光环》……无疑，失望最大的是那些期待真的能玩到GBA版《光环》的玩家。

其实不用太伤心，因为之前公布的2D《光环》是真的存在的，当然，这不是官方产品，而是一些《光环》爱好者在PC上自制的《光环》同人作品，而其游戏模式显然是传统的那种横卷轴动作游戏。这些爱好者表示，他们很希望能够重温像以往街机游戏的那种感觉，而一旦他们完成这款游戏，他们将会免费发送，只不过他们现在都是在业余或课余时间制作，所以连他们自己也说不准什么时候可以完成……【SOUL 提供】

▲你没有看错，这就是《光环》游戏。

▲是不是想起了小时候玩的那些经典游戏？

▲很传统的2D横卷轴游戏风格啊。

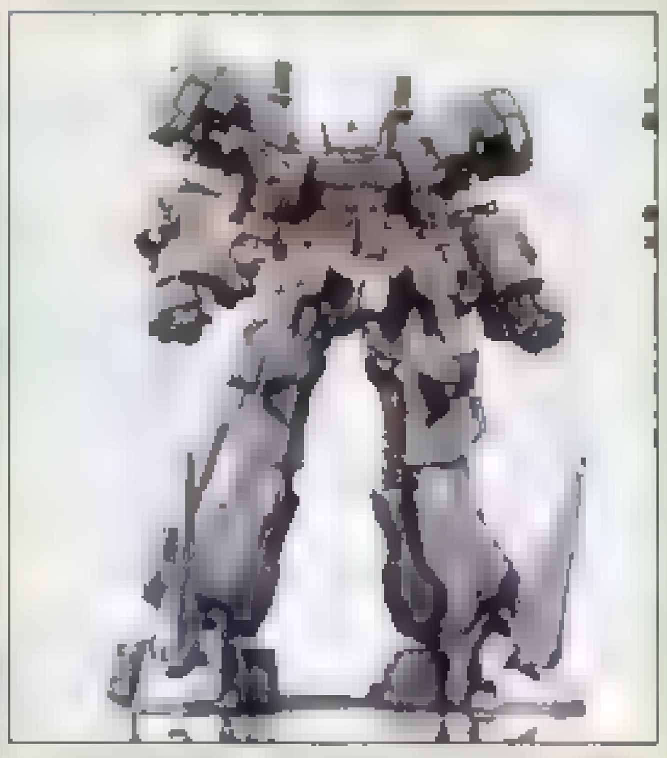
《铁拳》电影版再度浮出水面

在105期杂志上的那篇"十大游戏电影"中，我们曾为大家介绍过《铁拳》电影版的消息，而在近日，那部被许多人都认为早已夭折的电影终于又浮出了水面。据美国《VARIETY》（综艺）杂志报道，DIMENSION FILM（次元电影制片厂）称他们将为Namco重新开始拍摄《铁拳》的电影版。

早在2年前，CRYSTAL SKY（晶天娱乐有限公司）便已获得了《铁拳》的电影制作权，当时NEW LINE CINEMA（新线影院）和晶天曾商议共同投资进行电影的拍摄和发行工作，但到现如今，该项目已经转交于MIRAMAX的子公司DIMENSION FILM（代表作：《惊声尖叫》系列）。据悉，《铁拳》电影版可能将全部由美国人来主演，指导DRUMLINE的CHARLSE STONE目前正和负责《古墓丽影》剧本的MIKE WERB以及MICHAEL COLLEARY联系，希望其能为该片撰写剧本，而目前演员方面则没有任何确实的消息，《铁拳》电影版预计投入4000万美元，于2004夏末开始拍摄。【卡伦 提供】

机战的贵族玩具

日本著名的模型咨讯杂志《电击HOBBY》和Banpresto一直有着良好的合作关系。近日，他们合作推出了一个特别企划——《超级机器人大战 原创世纪》玩具系列。这个系列的玩具以Banpresto为《超级机器人大战》原创的各种机器人为主题，由著名的玩具会社Volks（造形村／ヴァージナルアート）负责制作，是"机战迷"们梦寐以求的终极收藏品。只可惜这个系列的玩具都是限量贩卖的（价格高、数量少），虽然可以通过网上购买，却不能送往日本以外的地区，不免让人觉得有些可惜。【阿修罗 提供】


▲这就是这个系列其中的一款——晓击霸MK-Ⅲ BOXER，仅售19800日元（不含税）。

关于网球的15分制

上期胜负师曾为大家介绍了Namco的运动新作《扣杀球场 职业锦标赛2》，而本期的游戏光环中还会有本作的相关秘技，喜欢网球运动的玩家应该会喜欢吧。网球的规则略显复杂，这是网球运动数百年发展和变迁的结果。对于不熟悉网球的玩家来说，可能最不能理解的就是网球比赛的计分方式吧。那么这次我就说说15分制的由来：

网球的15分记分法始于15世纪，它是参照了天文学中的六分仪而来。六分仪与1/6个圆一样有60度，每度分为60分。当时网球比赛每局有4分，4个15分为一度，4个15度构成1/6的圆，采用15为基数来计算每一球的得失。至于把第三个球的45分改成40分是为了报分时发音简便的原因。网球比赛最初是每盘分4局，每局为4分。到17世纪初才改成了每盘6局。【胜负师 提供】

中国移动通信
CHINA MOBILE
移动通信专
每三秒钟，我们身边就多一个M-ZONE人
M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的
没错，我就是M-ZONE人。一年来，我的兄弟猛增1142.2万，平均每三秒钟我们身边就多了一个M-ZONE人！我们一起用短信蔓延快乐，用彩信传播美丽，让彩铃响彻无聊的角落，把游戏当作征服世界的预演，甚至用手机上网去占领超现实的空间——来吧，现在就加入"动感地带"，无限扩张我的地盘！"动感地带"(M-ZONE)——我的地盘，听我的
www.m-zone.com.cn
动感地带精彩业务：

PS2 H手柄真伪识别方法

文 南京新世界硬件研究所 编 胜负师

随着PS2主机的日渐普及，各种周边产品的假冒伪劣也相继出现。今特借贵刊一角，介绍一下PS2手柄的真假识别法，望能给众多玩家以帮助。目前市面上原装手柄常见的的有A、H、M等品种规格。我们就来说一下长见的H柄的原装与高仿手柄之间差异。

一 外观方面

1.固定螺丝

原装手柄的固定螺丝属圆柱形平头螺丝，高仿和组装手柄的固定螺丝是圆锥形的自攻螺丝（这一点特别重要）如下图：

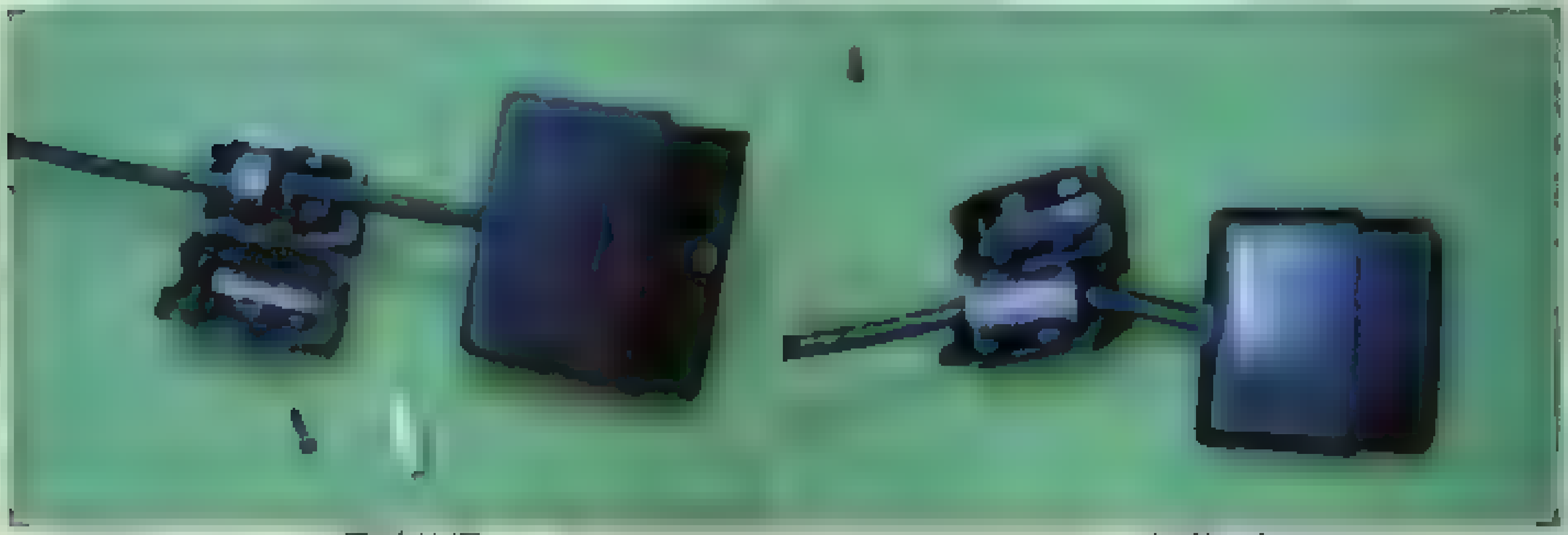
▲原装手柄螺丝

▲组装手柄螺丝

这里需要说明一下，这方面的细节造假厂家和不法经销商不是没有注意，而是因为圆柱形平头螺丝螺距小，对配套螺母的要求很严格，要在手柄外壳的丝孔中预留下标准的丝母纹，目前他们没有这方面的设备和技术，生产出的手柄外壳只有丝孔，没有丝纹。所以才使用圆锥形的自攻螺丝固定。

2.消磁线圈（俗称磁环）

拆开手柄线上消磁线圈的外壳，就可见线圈如下图：



▲原装H柄　▲组装H柄

两个线圈的直径一样大小，但长度悬殊很大，原装的长2mm，高仿的约10mm或近20mm，同时，消磁线圈的外壳内部造型也不同。（注：原装手柄的消磁线圈外壳易拆装，高仿可拆装，组装的很难拆，因为它的安装对接口槽不严密，完全是靠胶粘在一起的。）

3.光照铭牌

原装手柄铭牌上的所有字母在灯光照射下字迹饱满清晰有光泽，而高仿的手柄铭牌上的字母在灯光下显得暗淡，字迹清瘦，且无光泽，手柄的整体颜色及磨砂程度都有区别。

4.类比摇杆

原装手柄摇杆手压感觉用力小，声音小且清亮。而高仿柄摇杆手压则有涩、绵的感觉，同时还夹杂着一些磨擦等杂音，特别是L1、R1、L2、R2四键原装与高仿在结构间隙与弹性方面区别更明显，原装按键在手压时感觉很自然，有弹性。而高仿则有涩、阻力不规则、用力握柄有松散不坚固的感觉。

以上所述是从表面直观的去观察识别，另一方面还要注意销售人员的文字游戏，他们习惯上把真正正宗的原装手柄叫做“随机柄”，而把高仿的组装手柄叫做“原柄”。

二 内部特征

1.线路板如图所示，原装线路板底部边缘呈圆弧形，高仿的底边呈直线型。原装集成块小、呈正方形，高仿的大、呈菱形。原装线路板排线细密，焊点规则且清洁，整个底板是用圆柱形的平头螺丝固定在面盖上的。而高仿柄线路板上的排线粗、疏，焊点大小不均，高低不平，线路板上虽有固定孔，但面盖上无预留丝孔，所以没有固定起来。

▲H柄原柄

▲H柄组柄

再比较一下A原柄的线路板就可以明显地显现出来。高仿H柄的线路板造型与A原柄基本相同，这说明造假厂家为了节省重新制模具这项开支，而采用了一板多用法，只在外壳上面更换了一下字母。

2.插槽方面，原装H柄与组装H柄底部外壳内部都无防震垫，原装A柄才有。原装排线插口的插槽为黑色且很难轻易拔插的无卡插槽，线均匀整齐地焊接在插槽下面。高仿柄的线是不规则焊在插槽的上下方，且插槽为带卡插槽，可随意拔插，拆开手柄后盖置两种手柄与一处同样体积的东西却给人小巧玲珑和粗大拙劣两种明显的差别。

3.手柄的线路板上有出厂值、编号；高仿柄则没有这些。

笔者经过H原柄与H高仿实物间的对比得出了以上几点，至于PS II 55006限定版白色原柄与高仿白色柄之间的差异如何，下次再为大家介绍。

友情推荐

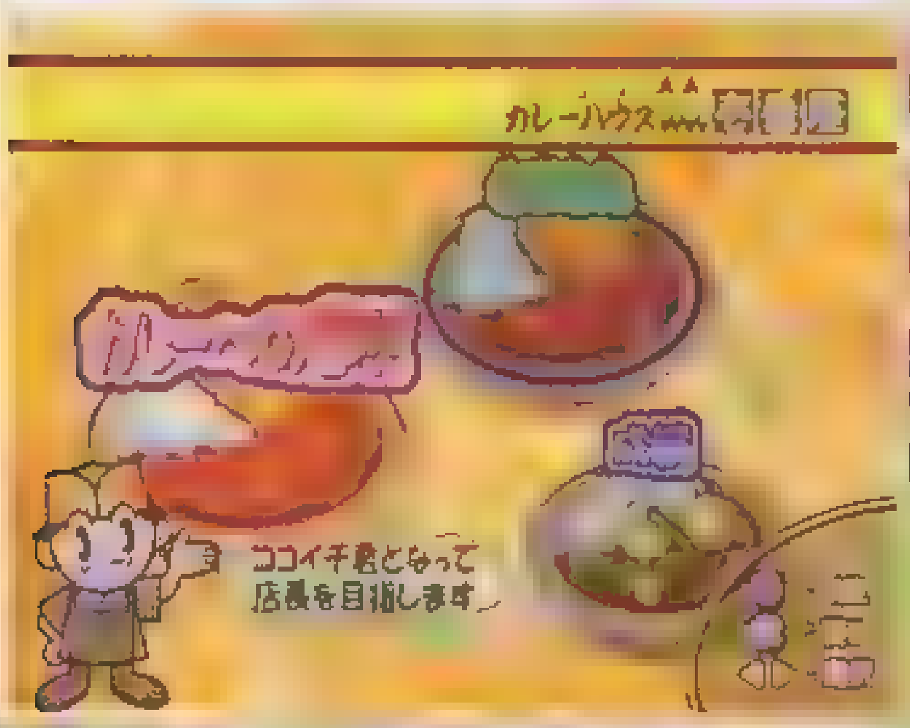
CoCo咖喱屋一号店　Dorart　ETC

PS2　カレーハウスCoCo壱番屋　2004年5月20日　日版

推荐玩家年龄　全年龄

ACT和RPG类的游戏相信大家接触过不少，但料理游戏不知道大家有没有玩过呢？这次为大家推荐这款名叫《CoCo咖喱屋一号店》。当然，这款游戏并不是从洗米、烧饭、切菜等细微的方面一步一步做起的，而是以咖喱店的打工生活为主题的一个轻松游戏。下面为大家简单介绍一下游戏的玩法。

选择了“店长～の道”后，游戏就会进入故事模式。在第一话中，电脑会给予玩家很多提示的玩法，而头两关主要的工作就是做出最简单的咖喱饭。方法很简单，顾客进入店后就会点饭，菜单出现后画面下方就会有每个顾客所点的咖喱饭。普通咖喱饭的做法分2～3个步骤，首先是盛饭，根据画面的提示，如果玩家转动了右摇杆270度，那么就算是盛了150克的白饭，玩家从不同的地方开始转动，盛出的饭量也会不同，最重要还是在实践中得到结论。有些顾客会喜欢吃辣，他们在点饭时会要求加辣油，在这个步骤中当指针到达中间的红色位置时拔动右摇杆的左方向就可以成功添加辣油了。最后就是倒咖喱汁，拔动右摇杆的左方向就可以高速倒下咖喱汁，但这样非常容易失败，玩家只要向拔动左上或者左下的方向就可以以比较缓慢的速度倒咖喱汁。只要咖喱汁超过了110%就要重新再来，而且还减去顾客的评价。在第3话以后就会慢慢增加咖喱饭的材料，比如增加主菜和配菜两种，到最后还要自己亲自上前迎接顾客，难度会越来越高，而趣味性也会增加。这样的游戏在休闲时玩一玩可是一件非常惬意的事哦！



中国移动通信
CHINA MOBILE

没错！我就是M-ZONE人，我正在翻箱倒柜翻山越岭的寻找M-ZONE新人！在2004年7月15日至8月31日期间，加入"动感地带"，成为幸运的M-ZONE人，就有机会赢得价值5000元的超级幸运大奖，全国共31*个名额！所有M-ZONE新人还有机会参加8月份举行的"寻找M-ZONE人"大型现场活动。欢迎M-ZONE新人自己找上门来，一起扩张我的地盘！同期各地正在举办"寻找最那什么的M-ZONE人"活动，详情请查询www.m-zone.com.cn、咨询各地营业厅及1860。

"动感地带"(M-ZONE)——**我的地盘，听我的！***

* 全国31个省、自治区、直辖市各1个名额，共31个名额。
* 详情请以中国移动各省、自治区、直辖市移动通信公司公布的具体方案为准。
  中国移动通信集团公司保留对本次活动的最终解释权。

另 八折麦当劳动感套餐，美味优惠期延长至10月底。

客户服务热线：1860 话费查询专线：1861
www.m-zone.com.cn

动感地带精彩业务：12590 12586

www.plumbook.cn

文 Fullcodes.com 编 多边形

HD LOADER 火热评测

最近 HD Loader 真的让很多 PS2 玩家兴奋到了极点，那么 HD Loader 到底是什么呢？我们可以把HD Loader理解为一种技术，从字面上理解就是在HD（硬盘）上的一种Load（加载）工具，游戏安装后，就可以100%从硬盘上运行PlayStation2游戏。

PS2 的硬盘在大多数玩家眼里纯属鸡肋，只有少数游戏支持硬盘更是让这个海量存储工具显得毫无用处，以前Xbox上曾出现过将游戏拷贝到硬盘上游戏的工具，而HD Loader的出现则让PS2玩家欣喜若狂。

100%硬盘运行

PS2的BB Unit套件原本只有那些支持硬盘安装的游戏才可以被安装到硬盘上，而支持硬盘安装的游戏也是少得可怜。HD Loader就不一样了，基本所有的PlayStation2游戏都可以被完全安装到硬盘上。

在HD Loader出来之前虽然也可以将游戏安装到硬盘上，但是你运行游戏的时候还是要读取游戏光盘，并不是100%从硬盘上读取。而HD Loader完全不一样，在你第一次完成安装之后，就完全是100%从硬盘上直接运行该游戏，不再需要用到游戏光盘。

非常简单和直观的界面

HD Loader的用户界面设计得非常简单，操作也非常方便，用HD Loader引导然后选择游戏就可以玩了，它没有什么所谓的向导来提示你下一步怎么做，整个用户界面简洁明了。游戏管理也很方便，增加、删除、玩游戏通过按键就可以轻松实现。

▲这个就是 HD Loader 的管理界面

左边的Game List就是已经安装的游戏列表。右边上面的ToolBar就是操作栏：Play（玩游戏），Install（安装游戏），Remove（删除游戏），Rename（重新更名）。右边下面是容量信息：Game Size（游戏容量），HDD Size（硬盘全部容量），HDD Free（硬盘可用容量）。

无限的硬盘空间和无限的游戏

说到无限是因为硬盘的选择和数量上比较灵活。在硬盘的选择上，除了官方的Sony硬盘，你也可以选用普通的IDE硬盘。后者在选择的时候只要硬盘是IDE接口，容量建议在40GB以上（国内很多玩家用小容量硬盘也测试成功过），硬盘的物理接口（主要是电源和数据接口）和网络适配器匹配就可以了。迈拓（Maxtor）的硬盘对HD Loader兼容性相当好，价格也不贵。

▲ 左边是一般的 IDE 硬盘，右边是官方的 Sony 硬盘

你可以同时安装多个游戏在同一个硬盘上，这些游戏会显示在游戏列表中，管理起来非常方便。如果你用1个120G的硬盘，基本安装40个游戏左右，如果你还觉得不够用，那就多买几个硬盘，这样你就可以创建无限空间的硬盘游戏库存了。

另外也可以使用PS2Menu去实现PS2记忆卡和硬盘之间的相互拷贝。

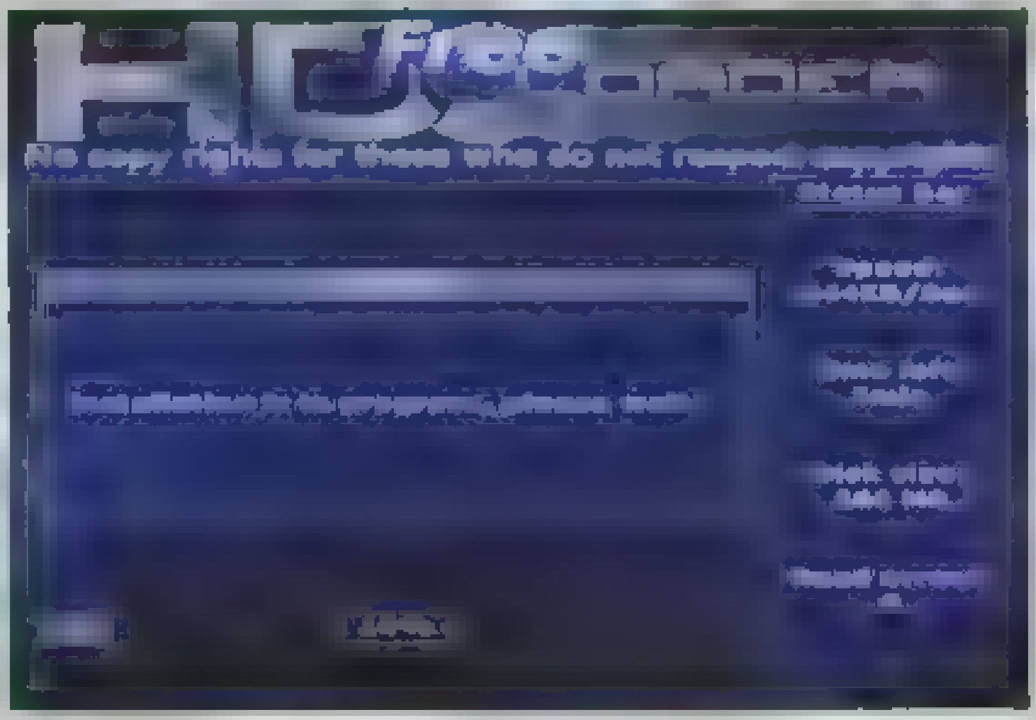
简单的安装和操作

把硬盘的状态设置成为Master，把网络适配器与硬盘对接好，将硬盘部分慢慢地推入PS2的扩展槽，注意要推到底。用硬币旋转网络适配器上的两枚螺丝，使网络适配器固定在扩展槽口。

◀硬盘与网络适配器对接

硬件安装完之后，用“HD Loader”光盘启动PlaySation2，新硬盘就会提示需要格式化，格式化过程非常快。在“Tool Bar”窗口选择Install安装游戏，出现提示后，放入游戏光盘并输入游戏名。在游戏列表上移动到某个游戏上，在“Tool Bar”窗口选择Play就进入游戏。

HD Loader的兼容性问题


▲游戏在被安装的过程

硬件方面的兼容性主要体现在网卡的安装方面，但就目前的情况来看，日版机和港版机基本可以使用日版的网卡，而其他版本的机器对美版网卡的支持都很好，只要机器能够检测出网卡，那么硬盘也就可以支持，所以这不是大问题。

主要的兼容性问题还是体现在游戏方面，而且据很多人测试反映，HD Loader在兼容性和稳定性方面表现并不尽如人意，首先是在安装游戏的时候，安装到一半死机、或者安装速度只有几K等等情况很让人头痛；在执行游戏方面，虽然有8种兼容模式，但是仍然有游戏是软硬不吃，不是进入游戏时黑屏就是玩到某处死机，或者是第一次可以正常游戏，后来就不行了。这些情况说明HD Loader的兼容性还存在不少问题，并且不支持D9格式的游戏也让人很遗憾。

HD Loader中有Compatibility Modes设置，分别有Disable/Enable三个Modes，共有8种情况。

	Mode 1	Mode 2	Mode 3
情况1	Disable	Disable	Disable
情况2	Enable	Disable	Disable
情况3	Disable	Enable	Disable
情况4	Disable	Disable	Enable
情况5	Enable	Enable	Disable
情况6	Disable	Enable	Enable
情况7	Enable	Disable	Enable
情况8	Enable	Enable	Enable

▲ Compatibility Modes 设置窗口

很多游戏在情况1（不存在兼容问题）时就可以正常游戏，有兼容问题的游戏一般用情况2或者情况4就能解决。部分游戏仍然存在不兼容现象：不能完成安装；用8种情况还不能进入游戏；游戏中会出现死机或者不完全游戏等等。

设置Compatibility Modes时，在游戏列表上移动到上半部分，按“Select”，进入Mode设置窗口就可以设置Modes的状态。然后返回到主菜单在“Tool Bar”窗口选择Play就进入游戏。

对HD Loader的展望

虽然HD Loader对游戏的兼容性还不是非常好，但是这已经是一个突破，如果能够完美地兼容所有游戏，并且不再需要那个Compatibility Modes设置就更好了。现在安装游戏还是需要在PS2读取游戏盘的方式进行拷贝，拷贝过程PS2光头在连续工作，所以对PS2光头的损耗也不低，真得很期待HD Loader可以通过USB等直接从PC上读取游戏光盘或者ISO文件进行拷贝。而且硬盘取代记忆卡记录、直接从硬盘启动等功能也希望可以早日实现，期盼下一个版本的HD Loader能够早日出现。

没错！我就是M-ZONE人——但谁是最最最最那什么的M-ZONE人？在2004年7月15日至8月31日期间，谁发的短信最多，谁就是M-ZONE短信狂人；谁发的彩信最多，谁就是M-ZONE彩信红人；谁的彩铃更换频率最高，谁就是M-ZONE彩铃超人；谁的GPRS中WAP流量最大，谁就是M-ZONE手机上网能人；谁的12590语音杂志使用时间最长，谁就是M-ZONE语音强人！全国1550*个中奖名额，各得价值3000元定制手机一部，每个M-ZONE人都有机会！想高人一等，得到动感幸运大奖？现在就拿出手机显显身手吧，成绩优异的还有机会参加8月开始的"寻找M-ZONE人"大型现场活动，当面切磋。同期各地正在举办"寻找第N个M-ZONE人"活动，详情请查询www.m-zone.com.cn、咨询各地营业厅及1860。"动感地带"（M-ZONE）——我的地盘，听我的！*

* 全国31个省、自治区、直辖市各50个名额，共1550个名额。
* 详情请以中国移动各省、自治区、直辖市移动通信公司公布的具体方案为准。
中国移动通信集团公司保留对本次活动的最终解释权。

另：八折麦当劳动感套餐，美味优惠期延长至10月底。

客户服务热线:1860 [illegible]专线:1861

动感地带精彩业务

www.plumbook.cn

胜老大你好，我最近在玩GBA上的《高达SEED》，请问应该怎么做才能让外传中的人物出现呢？【广西 阿哲】

胜负师：让外传人物出现倒不是很复杂，只要在第10关的第三个自由时间中，按照展望台、医务室的顺序依次前往，便会发生原创事件。在这之后，只要前往舰桥就会出现外传中的角色ロウ。在这关的战斗中，他和他的同伴ガイ都会乘坐专用机作为支援机出现在选择名单中。但是第10关结束后，他们便会离去。

胜负师，你好！最近玩《牧场物语 矿石镇的伙伴们》，以我的游戏内功不到几天就结婚了。但发现几个严重的问题：①结婚后为什么好感度会下降？②结婚后可不可以跟情敌做Friend？③怎样制造黄油？请务必回答，感激不尽！【fromleon】

胜负师：①那是因为你长时间不和老婆说话或送礼，好感度自然会下降。如果更长时间不理老婆的话，老婆甚至会生重病呢，所以一定要好好维系婚姻哦！②当然可以，多送点东西就行了。（多么功利的情敌啊！）③GBA版是没有黄油的，只有奶油，不过也有可能是翻译问题。奶油的做法是M型牛奶＋搅拌器。

胜负师你好，在下《第2次超级机器人大战α》通关四遍（4位主角），全隐藏人物、全隐藏机体、全部分支、全部路线均已搞定，不知为何人物事典的收集率始终是99%，请指点。【超级（机）战犯】

胜负师：本来要回答你这个问题的话，得拿到你的记录来看看或是你把你的人物事典目录发过来才能知道你究竟漏了哪个。不过从你的来信中我可以猜出来你究竟是漏了哪位高人。请再玩一次アイビス的故事，途中分支选择阿克西斯路线，你就可以找到传说中那位整个游戏中只讲一句话的整备员，我相信你一定是差了这位仁兄了。

救命啊！我在玩《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》时总是差几样东西才能完成图鉴，UCG的达人们快来救我！我欠的东西是“龙の角”、“××な瞳”（有两种的）、“见えない齿车”、“やる气あるぱんつ”、“こんぺいとう”和“黄金砂糖”。【广东 克[illegible]】

胜负师：“龙の角”在“サイレンシア”里寻找一种叫“ブラウウィルム”的敌人，打倒它后随机得到；而两种“××な瞳”也可以在“サイレンシア”里的“バグベア”怪物身上找到；“见えない齿车”可以在“天へ续く道”（遗迹部分）的“マナクラスター”身上随机掉下；“やる气あるぱんつ”（中文意思为“活力充沛的内裤”……）在“ムルの妻妻”的“リリム”身上随机掉下。在寻找以上几种道具时建议使用“敌寄せ”，因为以上的几种敌人都是比较普通的怪物，前一期的攻略中已经提及到使用“敌寄せ”就可以减少遇到强敌的机会，增加取得道具的几率。可以使用诺恩的特殊魔法“お果子になれ”把“フラン・ブファイル”、“バロン”或“おうごんのぶた”变成“こんぺいとう”这个点心，另外，“ポット森”中出现的猫女也会有机会送你这个道具哦！最后的“黄金砂糖”难度稍大，要对龙系和恶魔系的怪物使用“お果子になれ”才可以变成。

胜哥你好，我近来玩上了充满美国西部风情的《荒野大镖客》，我非常喜欢这款游戏。但是在打到第九关时在坟场的BOSS处被卡住了，他的机关枪射击太变态了。我还没打到他时，他就已经快速地扫中我，一梭子过来我就见了上帝……究竟该如何对付他呢？望胜哥一定要救我于水火之中啊。【湖南 费雷罗】

胜负师：对付这一名机关枪BOSS，其实有一个非常巧妙的方法，完全可以做到不损血击毙他。不知道你注意到坟场中央的那一棵枯树了没有，BOSS的子弹是无法打穿这棵树的，也就是说这是一个天然的屏障。只要善加利用这棵树，你一定会觉得对付这名机关枪BOSS其实是轻而易举的。好了，祝你早日通关。

尊敬的胜负师大大，我在玩《索尼克A3》的时候在ZONE 7那里卡住了，那些浮台上的尖刺很烦人。而且只要稍微一跳空，脚底下就是无底深渊，立即要了我一条小命。有什么好方法可以通过这些尖刺平台呢？【四川 大何】

胜负师：《索尼克A3》这一款游戏中除了强调打BOSS时的技巧，其实每一个关卡如何搭配队长与同伴也是一件非常重要的事情。搭配完善的话，完全可以达到事半功倍的效果。ZONE 7的这些尖刺平台可以使用Sonic为队长，同伴为Tails的组合，这样就可以利用这一对组合的特殊能力之一“飞行”顺利通过这些尖刺平台了。特殊能力飞行的操作方法为：在空中按A键，然后连击A键即可自由控制Tails的飞行方向，不过有一定的时间限制。

胜哥，请问《Kunoichi 忍》的OST何时才出啊？我快急死了。还有《Kunoichi 忍》官方网站上的TIME ATTACK影像我用STREAM BOX（一个流媒体下载工具）载下来怎么有声音没图像啊？望速回复，小弟在此谢了。【ROROY23】

胜负师：至今为止，世嘉官方尚为公布《Kunoichi 忍》原声CD的推出日期，的确让FANS心焦，不过还请耐心等待。STREAM BOX据同事说不是很好用，不过你也可以用别的播放器播放一下试试。我用的是“影音传送带”，下载TIME ATTACK影像后观看起来都很正常。

胜负师你好，我最近才买了GBA，所以在玩一些经典的老游戏，遇到的问题也比较老，不过请你一定要回答我啊！①在玩《圣剑传说》时，应该如何才能得到“贤者卡片”啊？②在《FFTA》中，我要如何才能得知转职所需要的条件呢？【吉林 [illegible]】

胜负师：①在《新约 圣剑传说》中，“贤者卡片”在主流程中是得不到的，一定要联机达到一定次数才能得到，作用是在战斗中召唤同伴来攻击敌人。②你在战斗中查看想要转的职业的敌人状态，然后按SELECT键就可以看出这种职业的转换条件了。如果你已经拥有这种职业的话，在转职画面按SELECT键也可以查看转职条件。

胜负师，你好！《R・TYPE 最终版》真是一个非常耐玩的射击游戏，我和朋友研究了近一个月也没有能把所有的隐藏要素都打出来。这个游戏有很多分支关卡，第2关我听人说就有5个分支，可是我只打到过沙漠、丛林和沼泽，请问另外两个分支要怎么才能打出来啊？【R・TYPE飞行员】

胜负师：《R・TYPE 最终版》的第2关的确是有5个分支，分别是STAGE2.0沙漠、STAGE2.1雨林、STAGE2.2沼泽、STAGE2.3水下、STAGE2.4冰层水下，可以看出，关卡分支是按照气候从热到冷来排列的。可能你没有注意到第2关BOSS的身上有一红一蓝两个突出的“按钮”（如图所示），这就是气候的控制装置。选关方法就是击破红色按钮，则下次进入第2关时变为更热一级分支关卡；击破蓝色按钮，则下次进入该关时变为更冷的一级分支关卡。这个设定很隐秘，所以很多玩家都没有察觉到。《R・TYPE 最终版》的确是一款相当优秀的STG，我们已经收到一份有关所有分支关卡、全部机体、隐藏要素的出现方法等内容的投稿，可能会在近期刊登，请不要错过哦！

胜负师店长，你好！虽然本人已经发了好几个《仙乐传说》的问题，但是还是希望能够再多回答一下问题，那就是为什么在道具栏中我的道具最多只有20个，而我看Gamehalo影像中的道具有好几十个呢，这是怎么回事啊？请指教。【youken】

胜负师：正常情况下的确为20个，不过可在通关之后用点数来购买“道具数量30”来增持有道具数量的上限。你在Gamehalo影像中看到的是利用游戏的BUG使道具增值，道具会猛增至256个。但能够利用这个BUG的道具种类是有限的，最实用的当然是增加能力上限的道具，不过还是不推荐用得太离谱，不然可能会使游戏的乐趣大减。

邪魔院

皆（みな）さん、また邪魔院（じゃまいん）へようこそ。僕（ぼく）、院長（いんちょう）の邪魔天使（じゃまてんし）で～す！あ～FFの特別（とくべつ）企画（きかく）はもう終（お）わり、皆さんに応援（おうえん）していただいてありがとうございます！だが、これが楽（らく）になるわけないんです。もっと忙（いそが）しい仕事（しごと）が僕を待（ま）ってますぞ！ま、いいや、仕事による充実感（じゅうじつかん）が一番（いちばん）いいものと思（おも）います。最近ハマってるスターはヒュージャックマン。カッコすぎ！！ああ～やっぱ僕はオヤジコンなのね。（欢迎大家再次来到“邪魔院”，我是“院长”邪魔天使！啊～《FF》专辑已经告一段落，感谢大家对我的支持。但是这并不意味着轻松，还有更忙的工作等着我去做。不过由工作带来的那种充实感我认为是最好的。最近迷的影星是休·杰克曼，超酷啊！啊～果然我偶还是“oyaji控”啊。）

神秘の异度

不要告诉我你不知道最近最火的RPG是什么。什么？真的不知道？唉，看来神作委员会的同志们做的工作还不够啊，要努力了！说到最近最火的RPG那自然是指的《异度传说 二章 善恶的彼岸》啦。超强的剧情、变成熟漂亮的角色、让人有点无法忍受的战斗读盘时间和存盘时间……都给人留下了难以磨灭的印象。作为一款强调剧情的RPG，对话自然是非常重要的一环，这次就开始为大家献上《异度二章》的台词吧！

——モモの心（こころ）は…ただのオプション機能（きのう）…

——momo no kokoro wa tada no opusyonkinou。

——MOMO的心……不过是选择机能么……

令人心酸的台词啊，对于这个人造人而言，如果连感情都是模拟的话，那她剩下的真的没有多少东西了。不过说起来这次MOMO的实力真的很强，以至于让我有点喜欢上这个LOLI了。

——シオン、邪魔をするなら、強制的（きょうせいてき）な処置（しょち）をとる事（こと）になります。

——shion jama wo suru nara kyouseiteki na syochi wo toru koto ni narimasu。

——紫苑，如果你妨碍我的话，那么我将强制性采取处理措施。

浓姬姐姐的声音啊！果然这种冷艳性角色的声音符合铃木麻里子小姐的声音，偶已经认准她是田中敦子的接班人了！

——惨（みじ）めな顔（かお）しやがって、まるで恋人（こいびと）に死（し）に別（わか）れたみたいな面（つら）だな。

——mijime na kaosiyagatte marude koibito ni si ni kawaretamitai na tura dana。

——怎么这副悲惨的表情？好像要和恋人生离死别一样。

狂汗哪，阿鲁贝多，这就是你想对Jr.所说的话么？太令人发指了！我现在似乎已经看到一群“同人狼”那充满猥亵的奸笑了！你……好自为之吧。

日本文化一角

着物（きもの）

所谓“着物”其实就是我们所说的“**和服（わふく）**”，是指日本的民族服装，想必大家都在动漫游戏中见怪不怪了。现代日本人，平时是很少穿和服的，要穿和服一般都在进行特别的仪式（比如婚礼、葬礼）、祭奠（大都是“**祭（まつり）**”的时候，也就是日本的民族节日）以及举行宴会的时候穿。平时穿的都是“**洋服（ようふく）**”，不过很多老年日本人，特别是乡下的还是保持着穿和服的习惯，对于他们而言，和服也许是一种情结吧。但是，最近的日本人似乎又重新看到和服的美感以及时尚性（？），所以穿和服的情况也多起来，这也许就是所谓的回到起点吧。和服的种类很多，未婚女性的第一礼服是“**振袖（ふりそで）**”，就是袖袂很长的和服，而且其长度比一般和服都还要长。另外，已婚妇女穿的第一礼服是绣有5条纹的“**黒留袖（くろとめそで）**”，这种和服的袖袂就要短一些了。除此之外，还有不分已婚、未婚的礼服。另一方面，男性和服并没有已婚、未婚之分，都穿“**羽織（はおり）はかま**”。穿和服时，要系带子，穿“**足袋（たび）**”（注意，读音不是“あしぶくろ”），外出时还要穿“**草履（じょうり）**”。当然，穿和服是件既复杂又麻烦的事，穿好一件和服不花一两个小时是不行的，反正邪魔的同学看到之后就放弃要穿的念头了。(^_^b)

足袋

所谓足袋，其实就是和服用的袜子，跟一般的袜子不同，足袋的大拇指和其他四个指头是分开的，因为这样容易穿木屐和草履。

浴衣（ゆかた）

和“着物”不同，“浴衣”就显得比较随便了，一般是洗完澡后或夏天穿的木棉制和服。穿浴衣里面不用穿什么内衣，也不用穿“足袋”，光脚穿木屐就可以了。在夏天的祭祀、花火大会、盂兰盆节等时候一般都是穿浴衣的，比如《死或生沙滩排球》一开始霞拿着花火的时候穿的就是浴衣。可以说，浴衣是夏季日本的一道风景线。另外，日本许多旅馆里都准备有浴衣，以备洗澡后穿。

日语Q&A

Q：《网球王子》里龙马那句“まだまだだね”是什么意思啊？

A：就是“你还不行啊”的意思，现在的流行说法是“你还未够班啊”。另外还有个副词“まだ”，也表示“还……”，不过常在句子里充当成分。比如：**まだ時間（じかん）なの？**（还没到时间吗？）**まだ帰（かえ）ってこないの。**（还没回来吗？）当然，不要把它和“**また**”搞混了，虽然只是少了两点，但意思就不同了。**また**是“另外……，又……”的意思，比如：**また来（き）たかよ。**（又来了……）**まあ明日（あした）。**（明天见。）

Q：为什么《红侠乔伊》一开始有个什么“美优庭风流”呢？

A：哈哈，就知道有人会对此产生疑问。我们知道，《红侠乔伊》的原名是《ビューティフル ジョイ》，其实那个“美优庭风流”就是游戏名字中的“ビューティフル”。“美”的音读是“び”，“优”是“ゆう”，“庭”是“てい”，“风流”是“ふりゅう”，如果将“美优庭风流”按音读来读的话就是“びゆうていふりゅう”是不是跟“ビューティフル”的发音很相近啊？(^ ^)

绘梦人

带你进入游戏画师创造的梦幻世界中

上次介绍了唯美派的小岛文美，那么，这次就让我们一同进入新川洋司那男人味十足的世界中吧。另外，顺应民意，也将其照片一同奉上，《MGS》或新川先生的FANS这下总该满意了吧。

新川洋司 Yoji Shinkawa

虽然说当提到《潜龙谍影》这一系列时，相信所有人脑海中都会立即涌现出小岛秀夫先生那儒雅的身影，但如果当你看到SNAKE、雷电、LIQUID、BIG BOSS、REX这些熟悉的人物和机体时，另一位男子的名字也会在瞬间出现于你我面前——新川洋司。

新川洋司于1971年12月25日出生于日本广岛县，1994年进入Konami。时至今日，他的名字已经紧紧地与“MGS”这三个字母嵌合到了一起，当时小岛秀夫在完成《宇宙骑警》（《POLICE NAUTS》）剧本后就立即开始《MGS》系列作品的酝酿工作，而默默无闻的青年画师新川洋司便是闻讯前来应聘的一人。

“就是他了！”　　这就是当小岛秀夫看到新川的设计后的第一反应。小岛即刻将新川所带来的立体模型评为S级，这对于一向严格的他来说可是极高的评价。而之后的事实也证明，新川洋司并没有辜负他的期望，那风格独特的设计不仅令人过目不忘，而且更已经成为了“《MGS》系列”的标志之一。

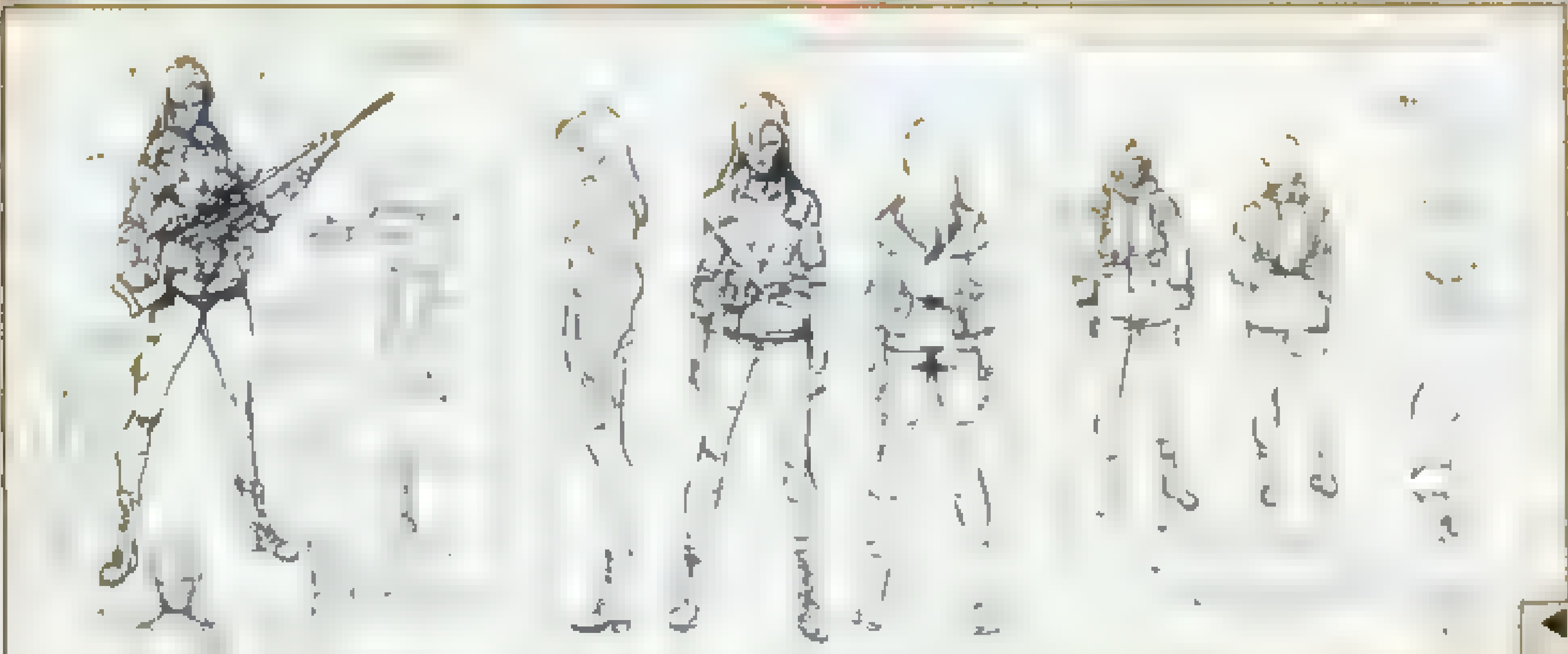
◀贯穿“《MGS》系列”历史的三位战士。

▲这是《MGS》在杂志上的广告之一，而之所以采用漫画的形式，是因为小岛想表达出这部作品有着突出的故事性的缘故。

《潜龙谍影》

开发商：Konami　发售日：1998年　机种：PS

《MGS》是新川加入KONAMI后参与制作的首部游戏，而他第一个成功的作品就是设计了REX的造型。“当时社会上一般认为电视游戏就仅仅是游戏而已，总有种“那就是给小孩子玩的东西”的感觉，但新川则认为，《MGS》那厚重的世界观会给当时的业界带来一阵新风。



◀《MGS》中的五位女孩，从左到右依次是WOLF、NASTASHA、NAOMI、MERYL、MEILING

◀《MGS》中最受欢迎的女子——WOLF的设计原图。

▶猎犬狐六人组。从左到右依次是OCELOT、RAVEN、LIQUID、OCTOPUS、PSYCHO MANTIS、WOLF。

◀▲两台METAL GEAR及其设计草图

▲SNAKE [illegible] MGS　MGS2　ZERO [illegible]

《风云新撰组》

开发商：元气 发售日：2003 机种：PS2

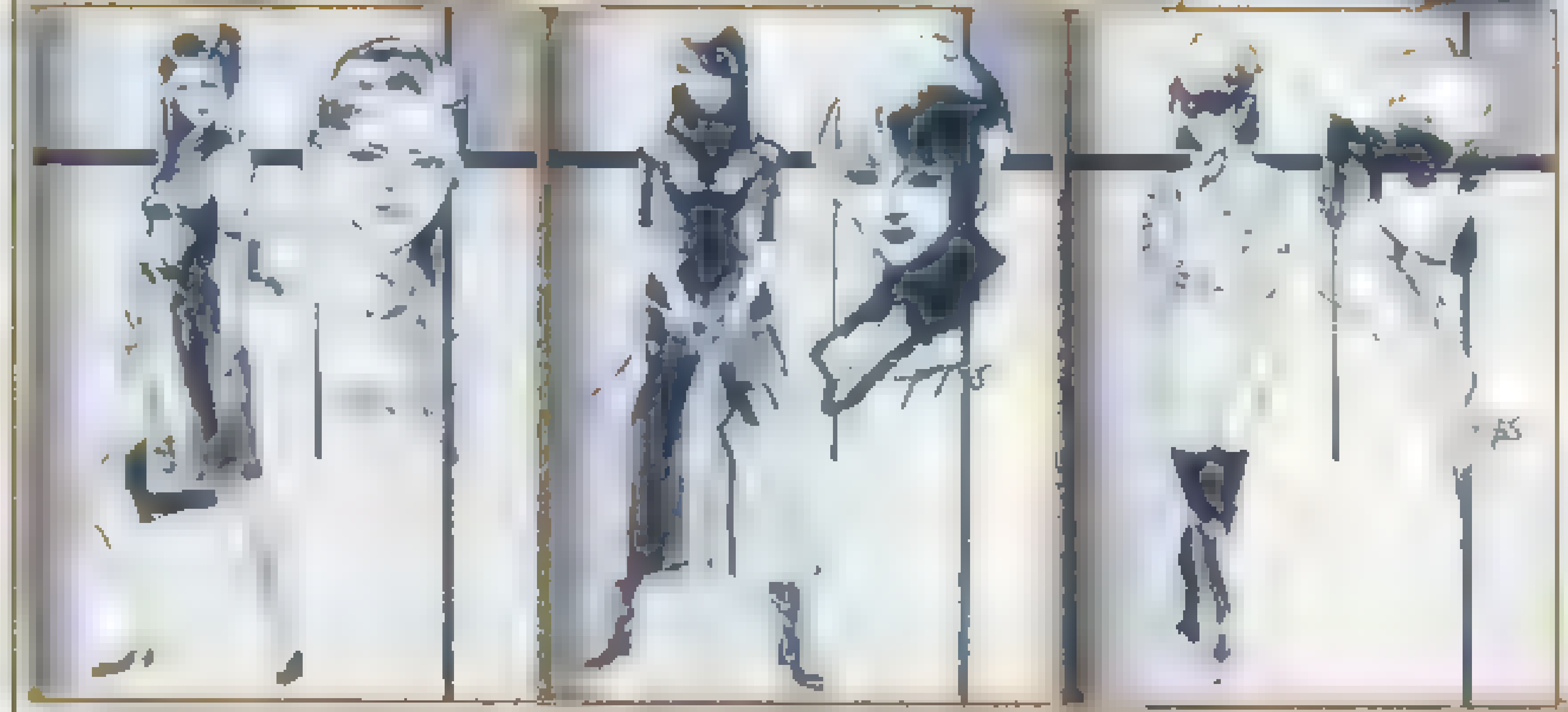
为了更好地绘制出作品想要表达的那种感觉，新川专门前去神保町购买了多本和剑术剑道相关的书籍，并进行了细心的研究。由于他的学生时代都是在京都度过的，因此对自己这次的工作有种非常亲切的感觉。

《潜龙谍影2自由之子》

开发商：Konami 发售日：2001年 机种：PS2

《URBAN HERCULES》

这是日本小说家久保田弥代的作品之一，出版于2000年6月30日。他专门邀请了新川洋司担任这本书的封面及插画工作，而其中的人设图也是新川在《MGS》和《MGS2》之间惟一登上商品舞台的角色原画。下面便是由新川设计的三位小说女性角色形象。



《Zone of The Ebders》

开发商：Konami 发售日：2001 机种：PS2

《ZOE》系列有着强大的制作班底，除了为首的小岛秀夫外，其他诸如冈村宪明、西村诚芳、村田周阳等也都是业界知名的人物。新川洋司在系列两作中担任的是机械设定一职，而人设则是西村诚芳。游戏中众多华丽帅气的人形机体给人留下了极深的印象，尤其是引导亡灵之神 Anubis 的设计更是令人拍案叫绝。不过，虽然作品的素质毋庸置疑，但这两作的销量却都无法令人满意，正因如此，我们之一直无法看到系列正统续作的出现，这也是让 FANS 最为遗憾的事情。

异度专页

近期最火的RPG是什么?什么?你不玩RPG?那算我没问……说到近期最红的RPG?当然是高桥大神的《异度传说 二章 善恶的彼岸》了（以下简称《异度二章》）。情节是这款游戏的灵魂，以前曾有4个小时都在看情节，硬是没战斗过一场）。波澜壮阔的情节让人备感这款游戏带给众人未有的冲击。其实个人觉得只要一款游戏有一个地方吸引你，那就值得去玩了。既然这款游戏的情节如此精彩，那就好好去体会吧，至于其他有什么缺陷也就忍一忍让它过去吧。

可爱的记录小标

众所周知，PS2记录卡里面每个游戏都会一个代表该游戏的小图标，比如《FF X 2》就是莫古利、仙人掌、外星人等，而《星海3》就是可爱的小班尼，那么这次的《异度二章》又是什么呢?如果就一个普普通通的图标那也没有必要在这里特别指出了。大家都知道，《异度二章》里可以更换地图行动的角色，在Party里的“リ ダ チェンジ”里更换或者直接按START键更换。当Leader不同的时候，其实记录卡中的图标也是不同的哦，记录卡里小图标就是当时记录时作为Leader的那个角色，而且这些角色都做得非常可爱。对了，当是E.S机器人状态时，3个机器人所对应的图标也是不同的哦。

声优直击《异度二章》!

现今不仅是动漫界，游戏界也喜欢打声优牌了，上次记得是《FF X 2》，这次又轮到《异度二章》了。就在游戏制作期间，为《异度传说》里3名女性角色配音的前田爱（卯月紫苑役）、铃木麻里子（KOS MOS役）、穴户留美（MOMO役）前往Monolith的制作总部，看到了游戏的制作，而且还亲自试玩了游戏。

前田爱小档案

所属事务所：青二プロダクション
出身地：兵库县
生日：4月19日
血型：A
代表作：阿市（《战国无双》）；理理、璃璃、美美（《决战Ⅱ》）；杰西卡（《梦幻模拟战Ⅳ》、《梦幻模拟战Ⅴ》）

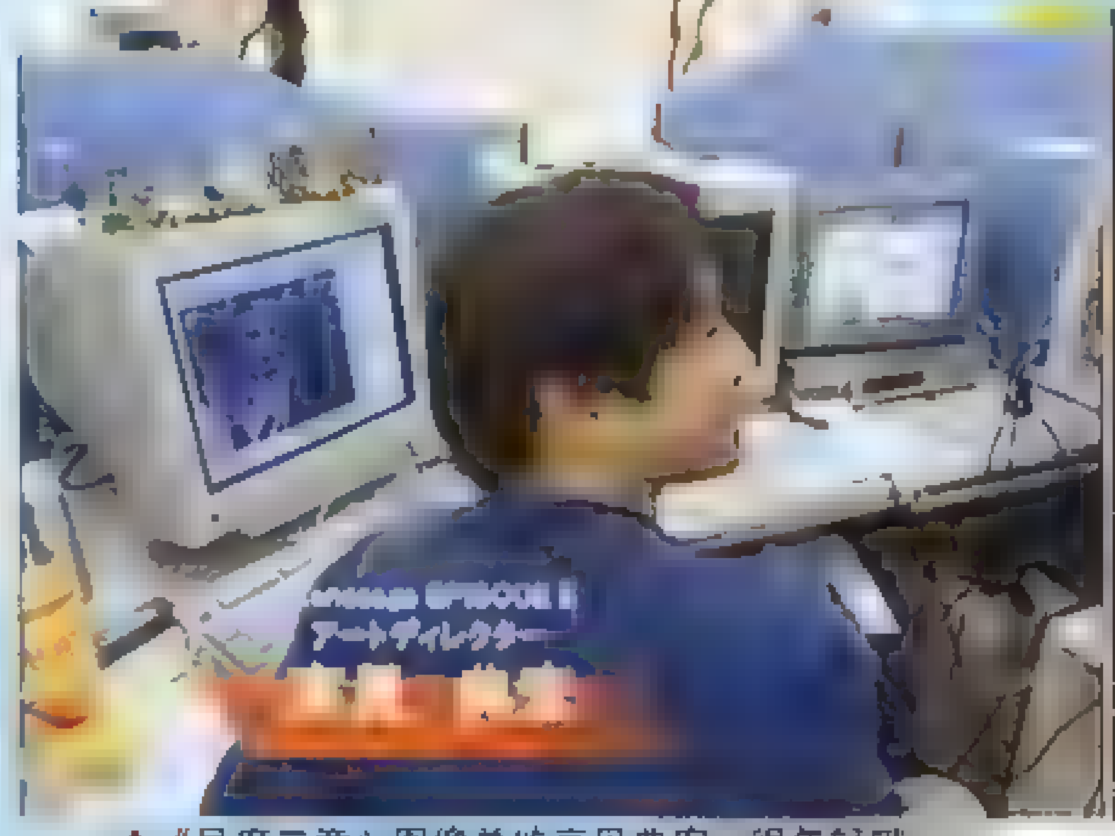
铃木麻里子小档案

所属事务所：青二プロダクション
出身地：东京都
生日：1月30日
血型：O
兴趣·特技：弓道，珠算2级
代表作：浓姬（《战国无双》）、饭野千种（《GreenGreen》）、雨音（《天地无用！GXP》）、吉尔塔丝（《Ragnarok Online》）

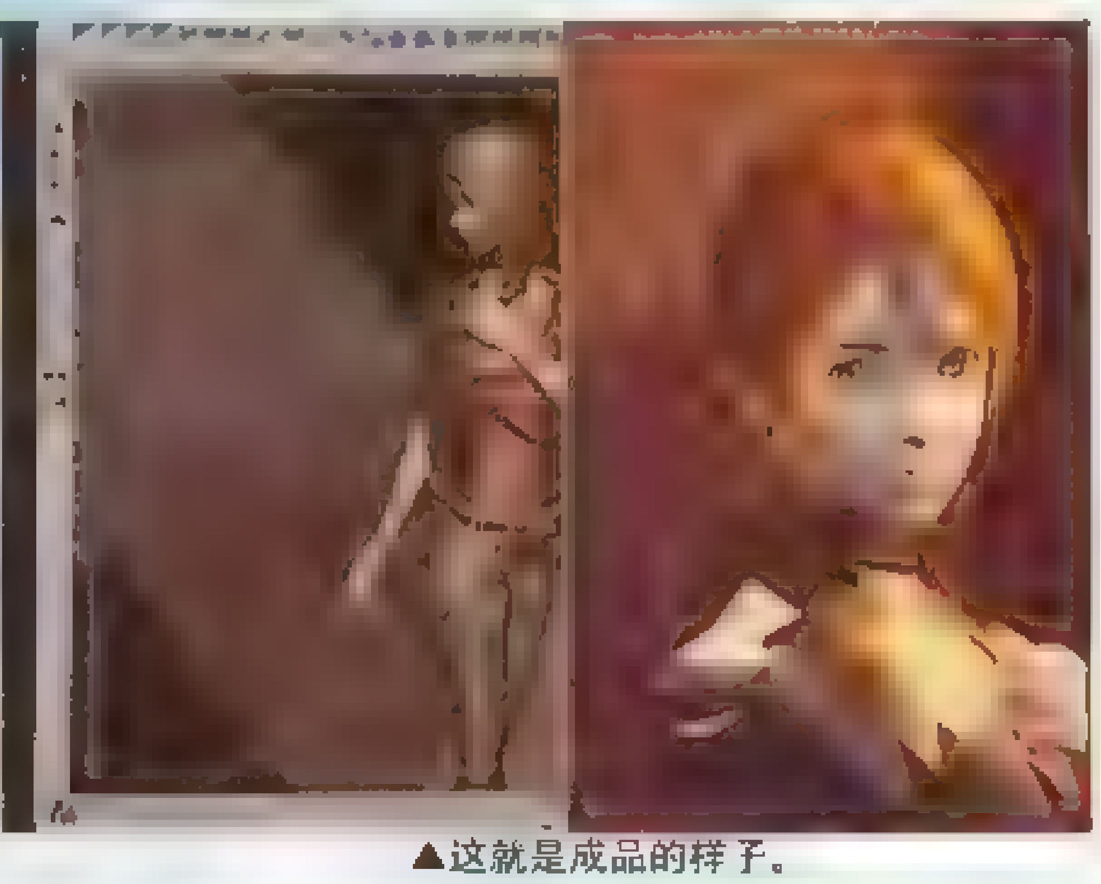
穴户留美小档案

所属事务所：自由业
出身地：广岛县
生日：11月6日
血型：B
兴趣·特技：画画、照相、接力赛跑
代表作：三条樱子（《花样男子》）、七海（《寻找满月》）

▲看到了吧 这就是剧本的原稿，终于知道为什么这游戏剧情那么长了……



▲《异度二章》图像总监高见典宏，很年轻哦。



▲这就是成品的样子。

▲KOS-MOS坐上タブバイク时的场景，铃木小姐看到之后一只在叫“太帅了！”

▲前田爱小姐一直在说紫苑的腰部做得好，很妩媚。(^_^)

MOBILE Zone

游戏立方·移动通信游戏园地

GPRS 上网设置说明（针对移动用户）

近来有不少读者来信询问 GPRS 上网的设置问题，由于接收图片、铃声等均需要 GPRS 支持，所以在此泰坦就再向各位读者介绍一遍基本设置（从前的 Mobile Zone 栏目中也提到过）。当然，不同类别的手机的设置项目也不尽相同，比如NOKIA的手机可以直接设置连接方案，而 Sony Ericsson 的手机则需要在专项里创建并配置数据帐户，但无论是什么手机，需要填充的项目都只有固定的几个。下面就来介绍一下这些项目的填充方式：

一些提示

◆确认手机支持 GPRS，且已开通 GPRS 服务（需要申请且额外付费）。

◆彩屏手机不一定支持彩信（如摩托罗拉 T720），也不一定支持 GPRS（如三星 T108）。

◆许多 SIM 卡将数据帐户内置于其中，一些手机可以自动识别，开通 GPRS 后只需要选择相应的连接即可，不需要用户自行设置。如深圳动感地带套餐 SIM 卡对应三星 E108。

◆GPRS上网只能浏览WAP网站，一般不能浏览HTTP网站（借助第三方工具或代理服务器除外），如果要使用手机＋计算机上网浏览HTTP网站，需要申请开通cmnet接入点而非我们将要介绍的cmwap。

◆一些 SmartPhone 及 PPC Phone（如基于 Windows Mobile 2003 Phone Edition 的 PPC）可以直接在手机上浏览 HTTP 网站，具体设置参见相关说明书，这项服务需要额外付费。

设置步骤

◆使用GPRS作为WAP连接类型。如果有必要，为GPRS连接创建新的数据帐户。

◆找到“GPRS 接入点”选项，将其内容设置为“cmwap”。

◆在“GPRS 接入点”选项附近可以找到“用户名”、“密码”选项，将其内容留空。

◆在 IP 地址栏中填写“010.000.000.172”。

◆“主页”可以任意填写有效的 Wap 网站地址，不一定填移动梦网的主页（wap.monternet.com）。

◆其余的设置项目（如果有）不需要填写。

◆如果你找不到上述选项，或者不知道如何设置自己的手机，请拨打当地的1860转人工服务，告知你的手机型号，客服人员将会教你设置。

▲拥有UCG MOBILE 的彩图，让你在每天都有好心情。（图为猫太的手机）

UCG MOBILE

UCG互动短信俱乐部

每月大奖的时间又来啦！6 月份的大奖究竟花落谁家呢？现在就为大家揭晓，中奖的读者就是——

来自沈阳的潘侃

手机号码是 135**4485**

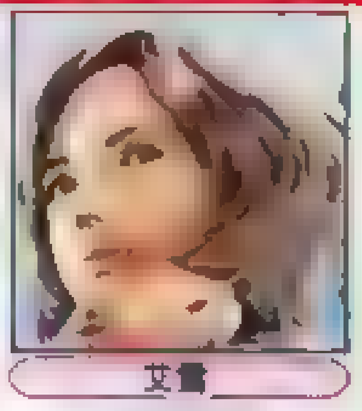
奖品将于一个月内寄出，同时请大家更踊跃参与 UCG MOBILE 的各个栏目。**（定制短信新闻的方法：发送 RB 到 3355700）**下个月的奖品是“把最动人的一刻永远保留的数码相机”。

彩图下载Ver.5

本期玩家热血推荐的图片依然是小编形象，另外还有《寂静岭4》的象征图片“门”！**发送图片代码到3355（每张资费2元）**，继续把其他小编形象和精彩图片“搬”到自己的手机上吧！

读者人气系列

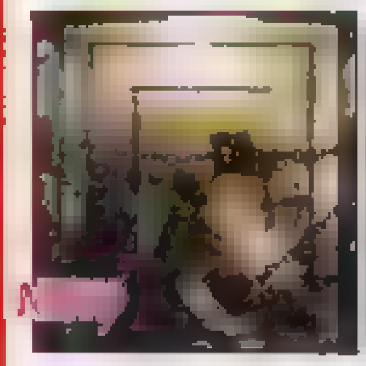
梵
《最终幻想XII》
发送 520025 到 3355



艾雪
《最终幻想XII》
发送 520024 到 3355

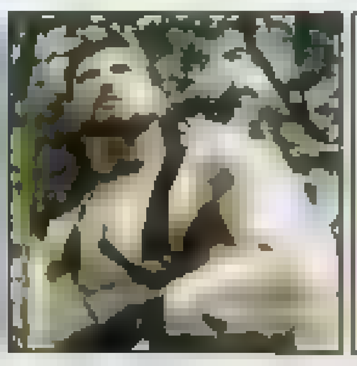
UCG 小编形象全收集 Poject.3

[redacted] 发送 520027 到 3355
邪魔天使 发送 520026 到 3355
SOUL 发送 520028 到 3355
liky 发送 520023 到 3355
[redacted] 发送 520021 到 3355
泰坦 发送 520022 到 3355
GOUKI 发送 520018 到 3355
纱迦 发送 520017 到 3355
猫太 发送 520016 到 3355



《寂静岭 4》发送 520029 到 3355

《皇牌空战 4》发送 520019 到 3355

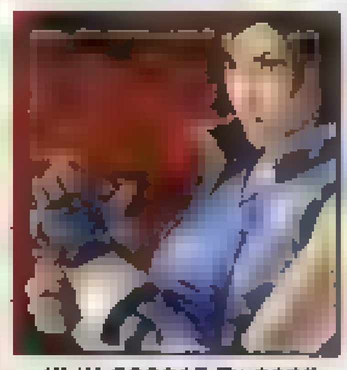


《潜龙谍影 3》发送 520020 到 3355

《最终幻想XII》发送 520012 到 3355

《生化危机 0》发送 520013 到 3355

《生化危机 4》发送 520014 到 3355

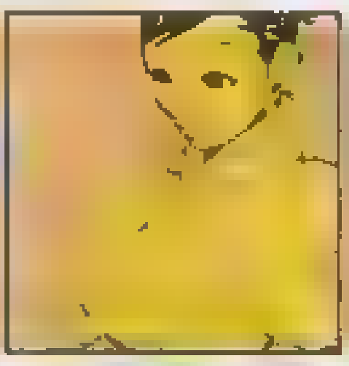


发送 520015 到 3355

发送 520010 到 3355

发送 520001 到 3355

发送 520002 到 3355



发送 520003 到 3355

发送 520004 到 3355

发送 520005 到 3355

发送 520006 到 3355

发送 520011 到 3355

发送 520007 到 3355

发送 520008 到 3355

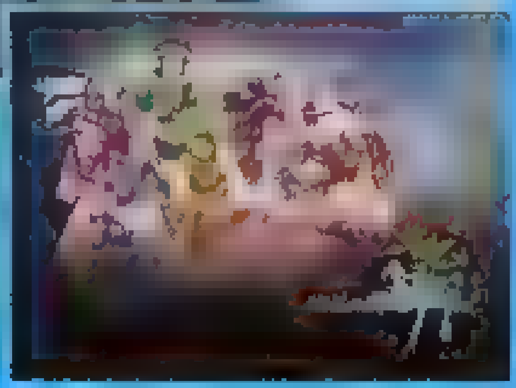
热门图片由您决定

发送DC＋您推荐的游戏图片名称到 3355770，选出后期热门图片

铃声下载 Ver.3

《最终幻想 X》战斗音乐
发送 210853 到 3355

《无尽沙加》战斗音乐
发送 210868 到 3355



《我的暑假 2》结局主题音乐
发送 210867 到 3355

来自《最终幻想 X－2》的《千言万语》 发送 280003 到 3355	来自《最终幻想IX》的《melodies Of Life》 发送 210707 到 3355
来自《仙乐传说》的《Starry Heavens》 发送 280002 到 3355	来自《寂静岭 3》的《You're Not Here》 发送 210709 到 3355
来自《战国无双》的《Be The One》 发送 280001 到 3355	来自《星之海洋 3》的《忘记如何飞翔的小鸟》 发送 210720 到 3355

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gamehalo 有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选的大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确定输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复上面的数字哦。没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的。

GC SOUL的橙色花园

本期关注词、橙色旋风

橙色硬件旋风!

橙色哦，配合N64的流线型，现在很少有主机比它漂亮

这种橙色GBA有时候给人好吃的感觉

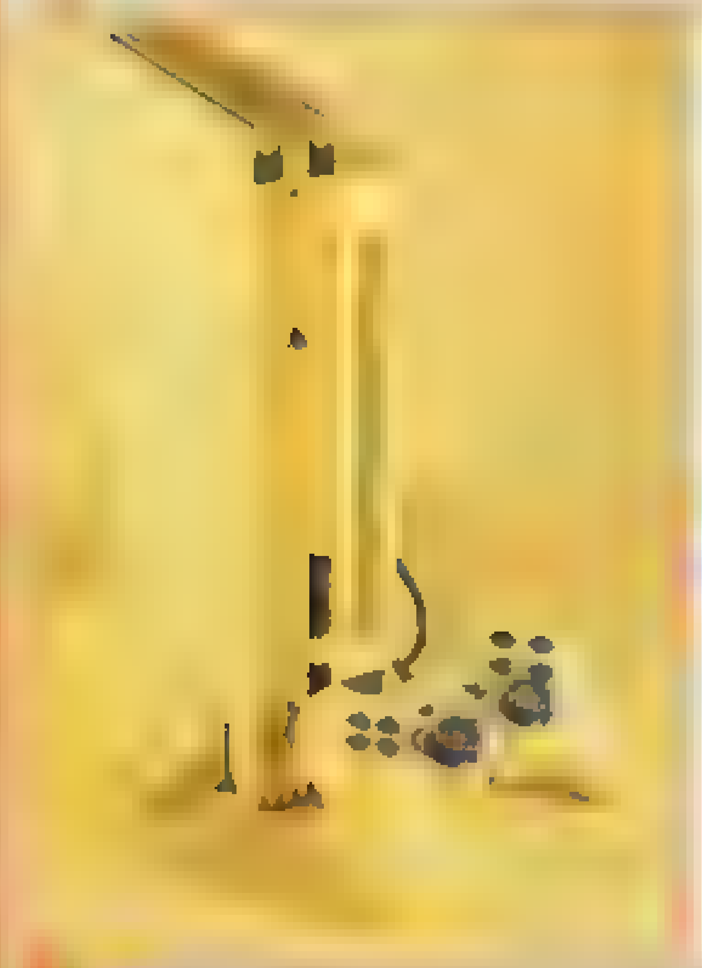
橙色NGC手柄，和橙色主机配套的。

橙色Xbox手柄，还是透明的。

NGC发售不久很快就有3种颜色可以选购了

黄色的PSX，7月PSX还会有新型号推出。

3种FC形态的GBA SP，还是最左边的橙色调的最漂亮。



纯奶黄色PS2套装，相当漂亮啊。

橙色的WSC，可以玩到《FFIV》哦。

《口袋妖怪》特别版GBA SP。

这是……混进来的橙色《生化》垃圾桶……

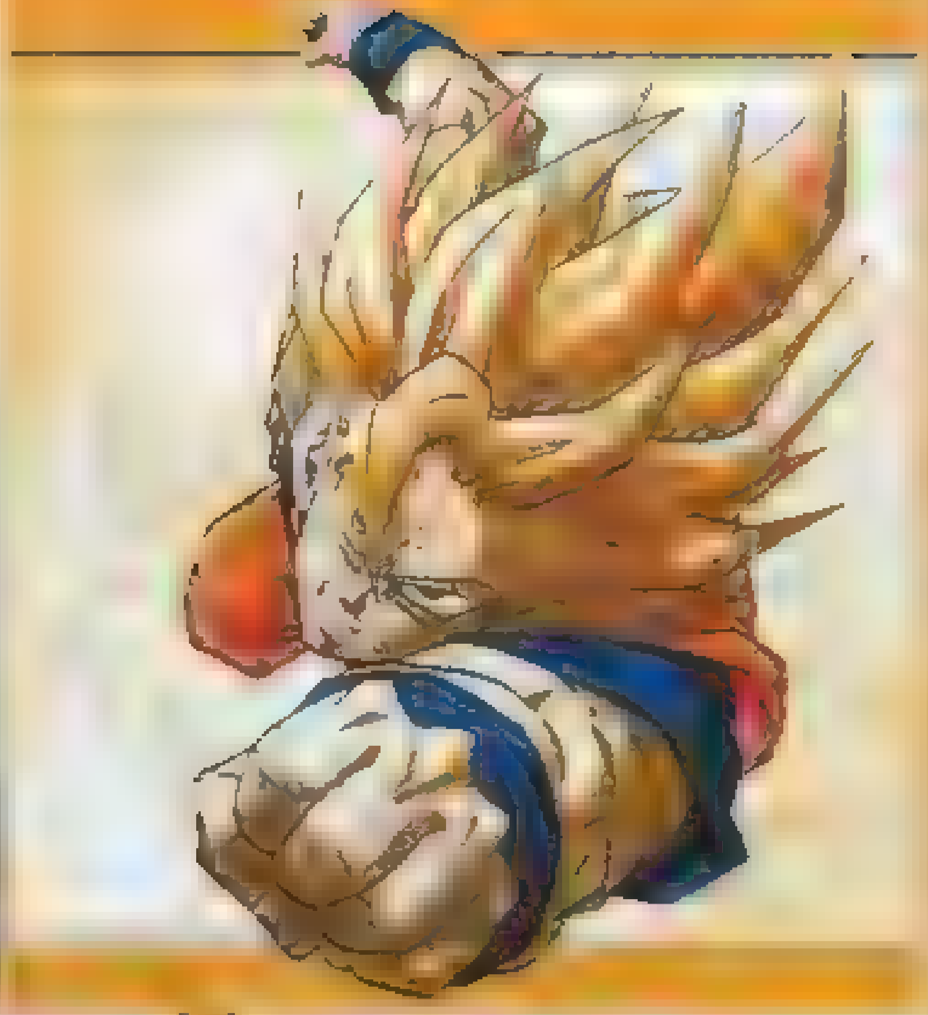
《PICMIN 2》宣传插画，PIKMIN中也是有橙色的呀。大家如果喜欢这些小PIKMIN，可以要求在UCG互动短信俱乐部中的"彩图下载"中放出PIKMIN的图啊。说到短信俱乐部，编辑部里用M-ZONE的小编总能比用其他电话号的小编提早收到当天的短信新闻，有时候快上3分钟，有时候甚至快上10分钟，这样下去，动感地带又要加速蔓延到全编辑部了……

NGC《瓦里奥世界》的封面，瓦里奥大人最喜欢金黄色哦，现在连封面都是金黄……啊，不，橙色的。

橙发主角旋风！

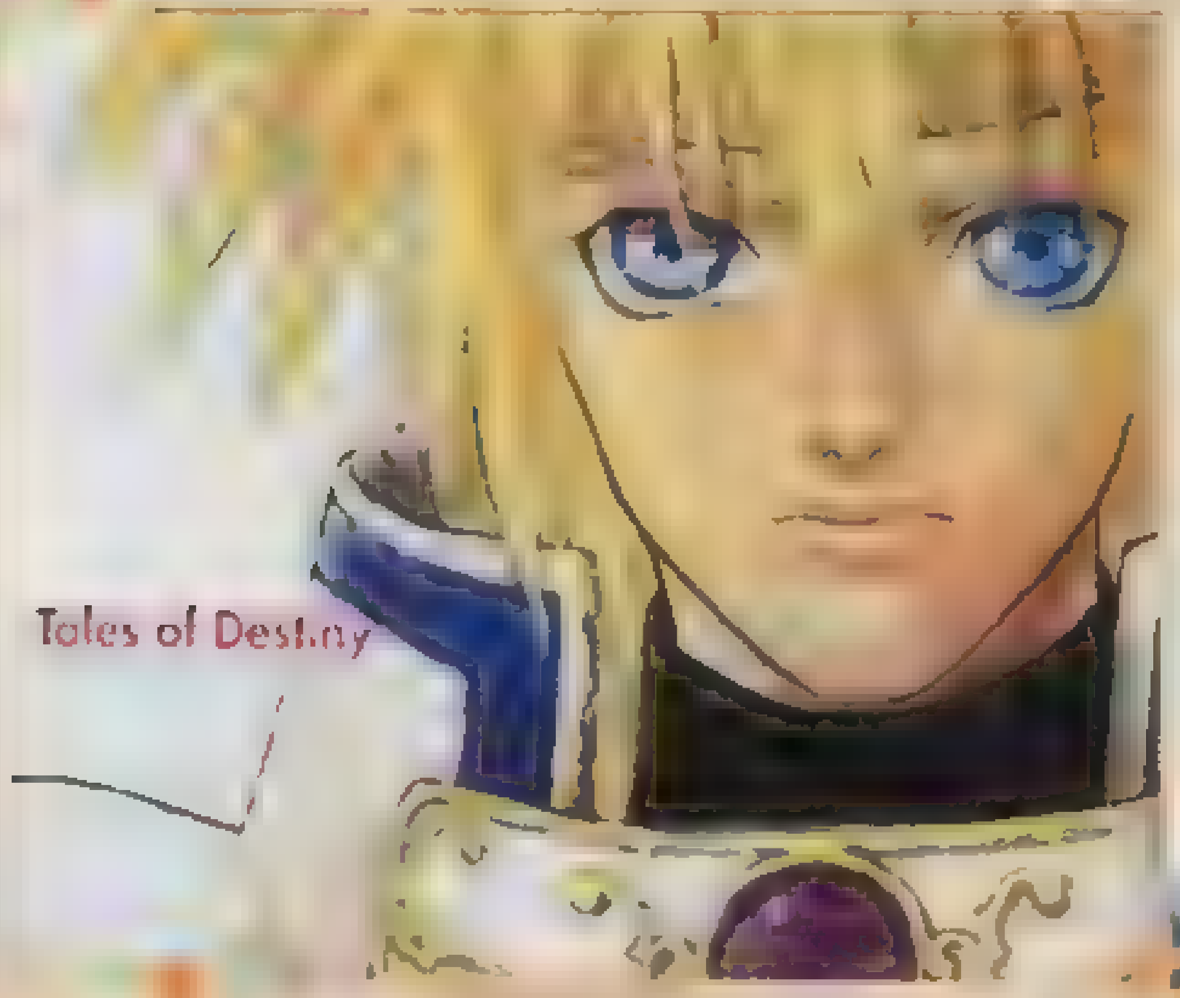
《FF XI》梵，橙发——突然发现他的眼睛也蛮大的。

仔细一观察，游戏主角以橙发居多啊，连《FFVII》也不能免俗。



橙色，在这里代表着力量。

小林克头发是橙色的。《小人帽》应该今年就出吧。



《宿命传说》主角，标准的橙发。

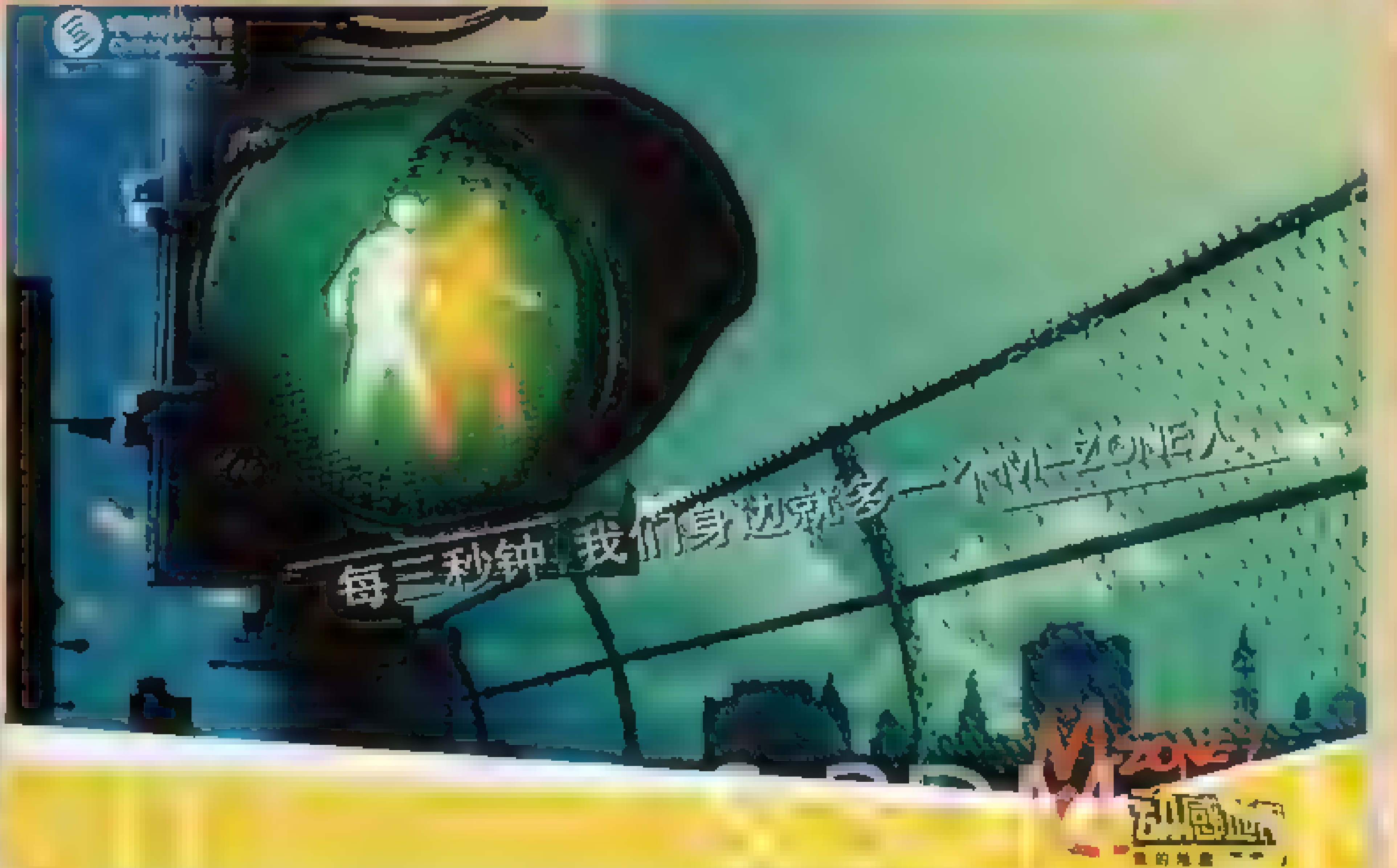
这个……它不仅仅头发是橙色的……《星际火狐2》

橙色旋风！

《黄金太阳》，橙色游戏。连名称都带有浓重的橙色，更不用说里面的主角、必杀技、精灵的设定了。

不知大家注意到了没有，世嘉的DC主机就是一个"橙色旋风"标志啊，这和动感地带标志算不算有异曲同工之妙？

橙色旋风已经蔓延到荷兰队？（图为《WE7 国际版》荷兰队）这次欧洲杯的四强赛中，荷兰队与其说是输给了葡萄牙队，还不如说是输给了贝利的嘴……谁让贝利赛前说荷兰队将进入决赛呢？没关系，不服可以用《WE》来发泄。

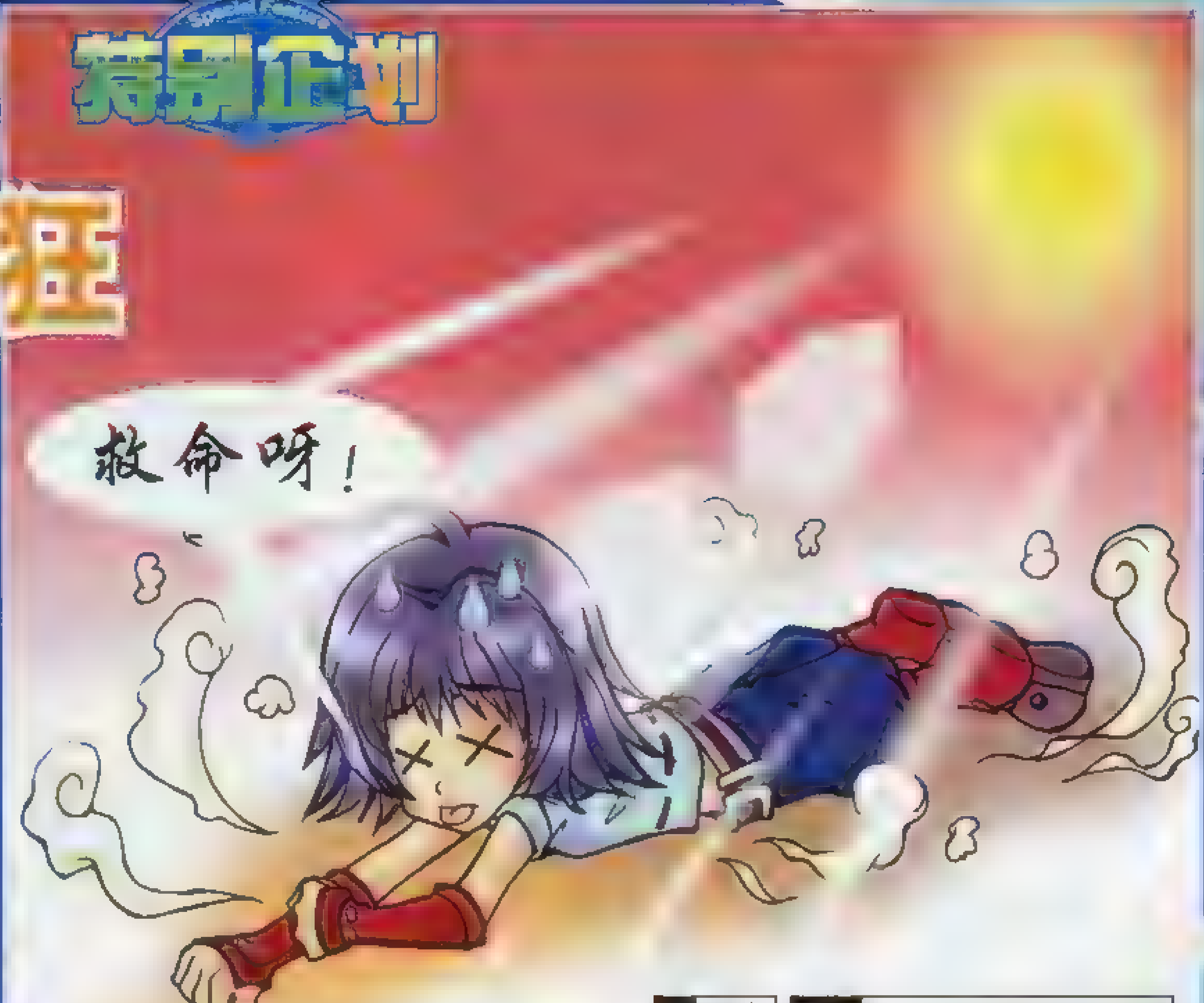


动感地带才是现在蔓延得最猛的橙色旋风，相信未成为M-ZONE人的年青人已经所剩无几了吧？

暑假防晒特辑——游戏也疯狂

特别企划

暑假又到啦！天气也在不知不觉之间以"每天1摄氏度"的速度在高速上升中。考试完毕抱着轻松心情的玩家们可能心里早"写"好了暑假两个月的游戏计划表。当然，选择把漏掉的游戏"补习"回来的玩家也不在少数。但忙于考试而没有留意最近和暑假中有什么值得一玩的游戏该怎么办呢？看"发售表"？只有游戏的名称和发售日，担心这些游戏是否真正值得一试；参考"前线狙击"？又不知道哪些才是暑假才发售的游戏。那么这期专为烦恼于这些问题的玩家而设的"暑假防晒特辑"你一定不可以错过！里面介绍了今年暑假期间（7月1日～9月1日）将会推出的数款游戏介绍，这些游戏的介绍将会在其特色和可玩之处逐一介绍，还会推荐一些最适合在暑假玩的老游戏给大家，无论实用性和趣味性都一样有分量。不想在炎热的暑假中天天在外面晒太阳？害怕为了买错游戏而来回奔走游戏店？希望能过一个有意义且充实的暑假？那就让我们冲掉防晒油，感受一个"清凉的冒险"吧！



文 猫太　插画 Raye+SADAKO>SILVER

暑期游戏分类制度

只限于1人玩

单机游戏依然是"近现代"的主流类型，无论是RPG、AVG、SLG，几乎很难摆脱"单机"这个固有名词。而在暑假期间，有不少玩家会比较喜欢一个人呆在家里静静地享受游戏带来的乐趣，毕竟经历了紧张的考试和忙碌的工作后，每个人更需要的是轻松的心情，因此单机游戏就在暑假中扮演着比较重要的角色。

可以支持2人以上

古语有云：独乐乐，不如众乐乐。也有不少玩家希望能与同学和朋友们度过一个更充实、更难忘的暑假，所以他们会选择购买一些两人对战或者多人联机的游戏，在家中展开激烈的"战斗"。看到此图标大家就应该可以知道此游戏时候对应2人或多人同时玩。

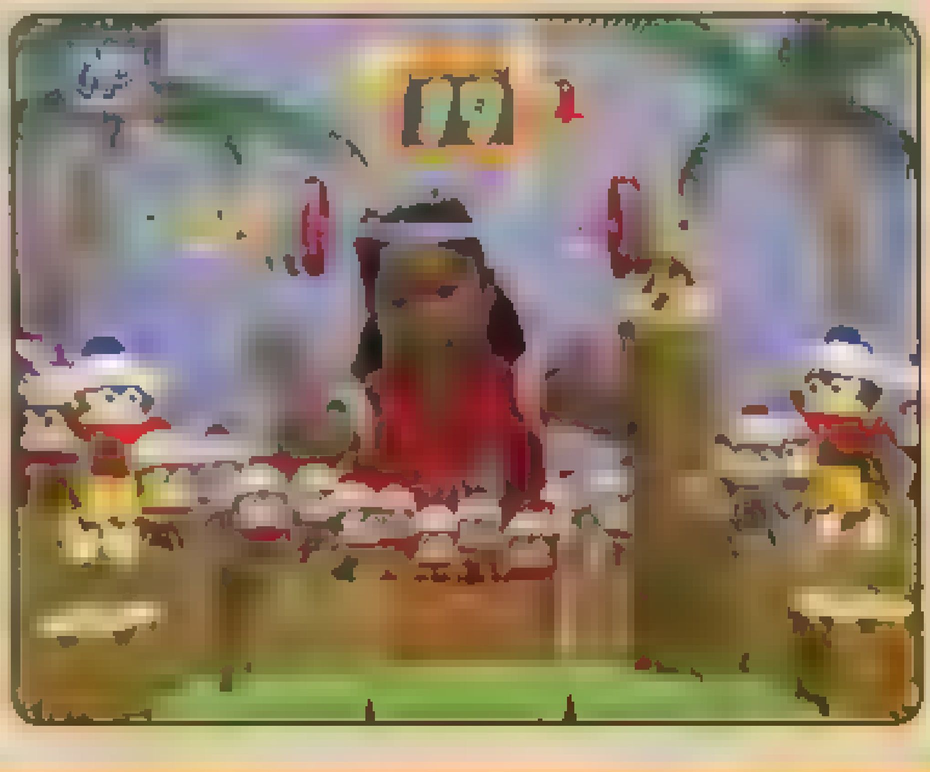
EyeToy 捉猴啦！　SCE　ETC

PS2　预定2004年8月5日　日版

对应周边未定　推荐玩家年龄　全年龄

让我们一起燃烧脂肪吧！

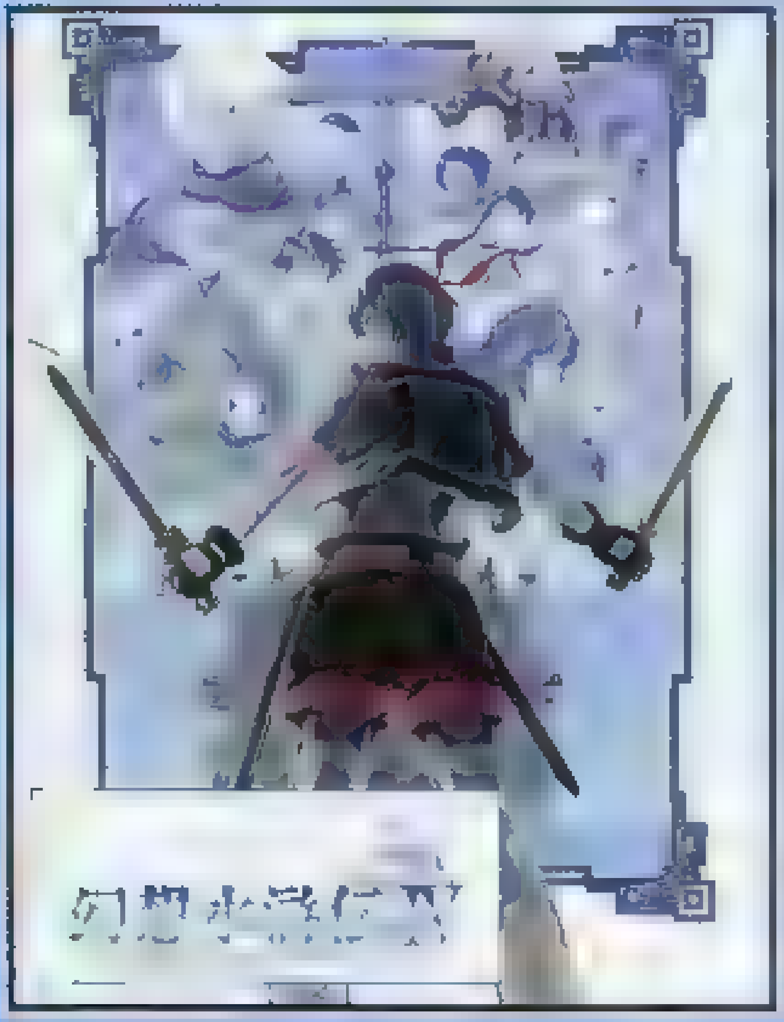
如果你希望能在家里做运动而买下了EyeToy的话，那么请你不要后悔自己的选择，因为对应EyeToy的游戏在不断地推出，而且玩法也越来越新奇，这款名为《EyeToy 捉猴啦！》的游戏将会在炎热的暑假中推出。游戏的主题当然就是以SCE最自豪的动作游戏《捉猴啦！》为主题，与以往EyeToy专用的游戏不同的地方是本作独特的玩法。本作的玩法类似于《大富翁》，在一个岛屿上，玩家要不停地走动，一旦撞上其他对手就会立刻发生战斗而跳入迷你游戏的画面。遇上不同的猴子就要玩其相对应的迷你游戏，有跳高、找短裤与踢足球等，种类一共超过了30种。除了要考玩家的反应外，还需要讲讲究反应等多方面的要素。除此以外，本作还对应了4人同时进行，仅需要一个EyeToy就可以同时让4人享受"真人版《大富翁》"的乐趣。



幻想水浒传IV　Konami　RPG

PS2　幻想水浒传IV　预定2004年8月19日　日版

对应周边未定　推荐玩家年龄　全年龄



108星把海洋的味道带给你

夏天去海边晒太阳相信是不少读者的心愿，晒出一身古桐色的皮肤也是不少"白脸"的愿望，但家里离海边太远的玩家也不太可能实现到海边去玩。要想在暑假中体现"海风迎面吹来"的感觉，那么本作就是你一定要玩的游戏。本作在暑假中算是一款大作，也是暑假少数RPG中的精品，先不要说其名气，光是那独特的108名角色收集就已经能吸引大量RPG的FANS。而且收集到的角色并非只能在菜单上才可以查看，而是能在战斗中或者据点中真正参与，这才让人不得不对这款作品叫绝。新作的特色在于其游戏舞台为蔚蓝的大海，所以过去在陆地上以SLG形式出现的大规模集团战斗会在本作中进化为更有魄力的船战，而且以主人公的身分是海军骑士团看来，海战的出现次数应该会相当多。战斗系统也在原来的基础上有了明显的进步，虽然可以参战的人数从6人减少至4人，但因为指令的次数变多而让战斗变得更精彩，再加上角色们的动作都采用了动作捕捉，所以在战斗部分也一定会成为本作的一大卖点。总而言之，本作是一款让你不需要亲身去到海边也可以闻到海水那充满盐分的味道。

www.plumbook.cn

鱼 七水与传说之主　SCE　ACT

PS2　うお 7つの水・伝説の主　预定 2004 年 7 月 15 日　日版

对应周边未定　推荐玩家年龄　全年龄

感受河中的清凉每一天

《鱼　七水与传说之主》是SCE与原SEGA WOW携手打造的一款另类动作游戏。玩家扮演的一条在河中的小鱼，由于河童长老感觉到河中将会出现未知的危机，因此选中了主人公“鱼儿”，让它在各个不同的河床寻找“传说之主”，希望能得到它们的帮助。

不过在介绍本作之前，首先请大家不要因为游戏的画面和角色设定而跳过此游戏的介绍，这将会让你错过了一个非常有趣的作品。游戏并不是大家想得那么单纯，在河中游来游去，然后寻找宝物。玩家要控制主人公在辽阔的河中不断寻找“传说之主”，还要不让自己因饥饿而死掉，因此，虐杀其他生物就成为了玩家的必学课程。但如果遇到比鱼儿更凶的生物，它们会反过来攻击你，至于是选择反击还是逃跑就要看玩家的选择了。在冒险过程中还会遇到不少钓鱼的人和其他危险，途中还有不少隐藏宝物和事件，收集所有的生物和鱼钩同样增加了游戏的乐趣，玩家可以通过此游戏感受到“弱肉强食”的水中世界。

在离现在不远的未来，人类已经可以生活在地面以外的地方。海底、沙漠、宇宙甚至是海面……但无论在哪里也不可能实现像地上般的正常生活。为了能创造更自由的生活空间，人们开始打破了现实世界的界限，发展到广大的电脑网络世界上。那个就是假象的现实世界——Nexus。

大金刚康茄鼓2 流行曲游行　Nintendo　MUG

NGC　ドンキーコンガ2 ヒットソングパレード　2004 年 7 月 1 日　日版

1～4 人

对应 NGC 专用康茄鼓　推荐玩家年龄　全年龄

拍出流行曲的原始味道

音乐游戏至今为止已经是层出不穷，《大金刚康茄鼓》就是一个最好的典范。在今年年初推出了第一作后，玩家们都因为其有趣的玩法和充满原始味道的风格而被深深吸引，而且第一作与“专用康茄鼓”同捆版的价格非常实惠，因此Nintendo并没有让玩家们买了鼓只能玩一个游戏，在7月1日推出了其续作《大金刚康茄鼓2 流行曲游行》。本作虽然在画面上并没有什么让人惊喜的地方，但其收录的曲目本身就是一个最大的卖点。《塞尔达传说》、《多啦A梦》的主题曲、《PIKMIN2》的《种之歌》、《樱桃小丸子》和《魔神Z》等等，大量玩家们熟悉的歌曲都收录在其中，喜欢音乐游戏的玩家一定不可以错过这款优秀的作品。

VR战士 电子时代　SEGA　A·RPG

Multi

让你的“VR战士”畅游网络世界

相信喜欢“《VR战士》系列”的玩家怎么也想不到SEGA会推出一款以《VR战士》为主题的A·RPG作品吧！其实大家并不需要因为本作的类型和角色设计而立刻把本作列入黑名单，因为它并非借着《VR战士》的名气而开发的作品，而是一款完全忠实于原作精髓的创意之作。玩家所操作的主人公并不是《VR战士》的某个角色，而是一个普通的男孩——赛。在父亲送的最新网络系统的驱使下，赛在Nexus中无意得知很多关于恐怖组织Judgement6的事情，为了能粉碎他们的野心，赛必须要收集众多“VR之魂”，也就是要得到《VR战士》中各个角色的必杀技，这样才能拥有足够的实力与Judgement6抗衡。游戏的画面是《梦幻之星网络版》的原班人马制作，所以非常精细。而玩家除了可以控制赛使用各种《VR战士》中耳熟能详的技能对付敌人外，还可以使用手臂上的绳索做出各种各样花巧的动作。在动作性方面可谓是超越了众多A·RPG的水平。

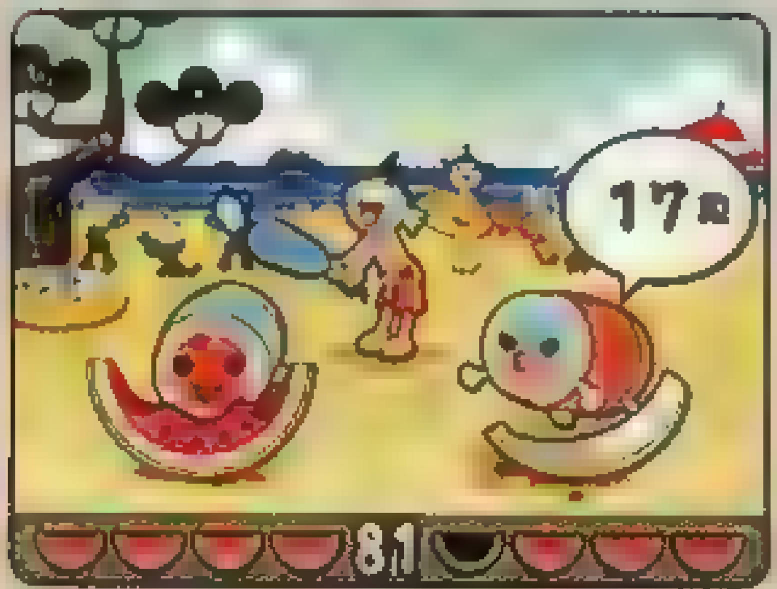
太鼓之达人 四代目　Namco　MUG

PS2　太鼓の達人 あつまれ！祭りだ！！四代目　预定 2004 年 7 月 22 日　日版

对应专用太鼓控制器 PS2 专用分插器　推荐玩家年龄　全年龄

敲出暑假最美妙的音色

在暑假期间，如果想玩音乐游戏又没有NGC，那可以有什么选择呢？这款《太鼓之达人 四代目》肯定可以符合你的需要。作为系列第4部作品的本作新增了2人合作的新模式，摆脱了系列过去只有2人对战的缺点，这次可以和朋友一起合奏出动听的音乐。游戏最多可以支持8人同时进行对战，其中要分成两个队伍，通过各种不同的模式，玩法也有更多的变化。在新的曲目当中，也有几首大家比较熟悉的乐曲，比如说“女子十二乐坊”的《自由》、《海贼王》的主题曲《BON VOYAGE！》、《福星小子》的主题曲《ラムのラブソング》等，热闹的太鼓声加上朋友们的欢笑声，难忘的暑假就这样永远留于记忆中。



格斗之王 最强冲击　SNK Playmore　FTG

PS2　KOF Maximum Impact　预定 2004 年 8 月 5 日　日版

对应周边未定　推荐玩家年龄　全年龄

《KOF》划时代的进化

《格斗之王》自从1994年推出了第一作后，已经经历了10年的春秋。为了在10年后得到更强的进化，所以SNK Playmore决定一改以往的2D风格，制作了一款全3D版的《格斗之王 最强冲击》。从画面的细致方面看，本作的制作绝对不逊色于一般的3D格斗，流畅的运行画面和全3D化后的角色，把玩家带进一个全新的KOF世界。除了以往的一些经典角色外，新增的3名角色同样拥有各自的性格：擅长原创中国拳法的Alba Meira、把跳舞与格斗结合在一起的Soiree Merra和使用杀人空手道的女杀手Lien Neville。对自己的实力有信心的玩家究竟可否攻克3D版的《KOF》呢？

3DM-SMV
www.plumbook.cn

多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫 Akira RPG

PS2 The Nightmare Of Druaga 不可思议的迷宫 预定 2004 年 7 月 29 日 日版

对应周边未定 推荐玩家年龄 全年龄

结合两大经典作品

结合了Namco的经典名作《多鲁亚加之塔》和ChunSoft的巨作《不可思议之迷宫》，由新生公司Akira推出的本作你绝对不能错过。游戏并非单纯在名字上组合了两款大作而已，在系统上也是采用了两款作品的精髓而制作。当然，游戏中最重要的依然是在随机生成的迷宫中冒险，战斗采用了即时回合制系统，让玩家能在游戏中感受到最紧张刺激的迷宫冒险。

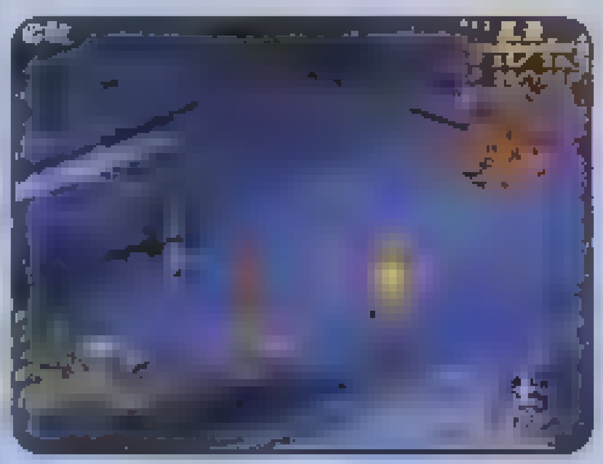
东京魔人学园 外法帖血风录 MMV S·RPG

PS2 东京魔人学园 外法帖血风录 预定 2004 年 7 月 29 日 日版

对应周边未定 推荐玩家年龄 13岁以上

妖魔世界的战争

以日本经典的妖魔鬼怪为游戏主题的本作相信可以为你带来一个充满战略性的暑假，采用了 S · RPG 方式的本作，出场人数从过去的 8 人增加至 10 人，也就是说玩家可以利用更多的打法对付敌人。游戏与一般的 S · RPG 所不同的地方是角色们的性格系统，根据角色的不同性格，正面攻击与侧面攻击所造成的伤害都会有所变化，让战斗更有趣。另外，本作还会加入数名北欧的众神，是 S · RPG 死忠的必玩作品。

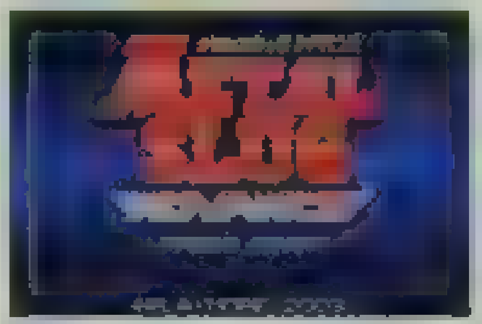


Bandai RPG

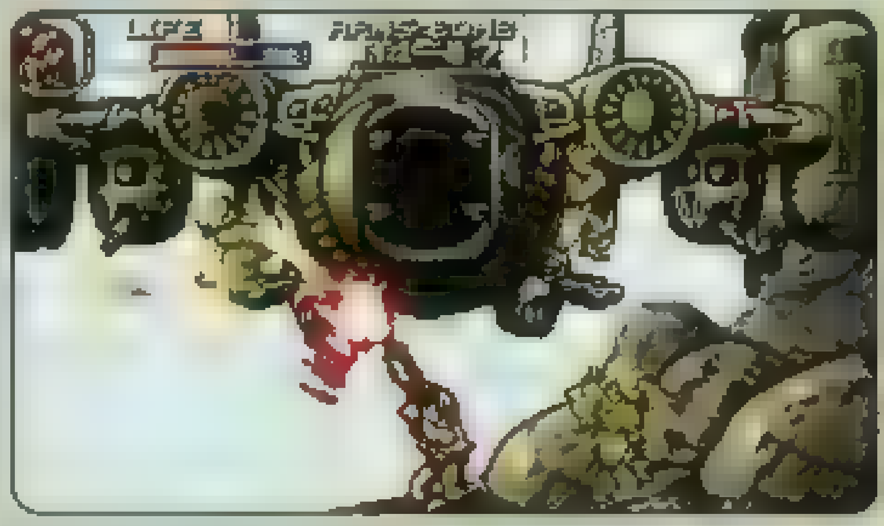
GBA

《钢炼》FANS必玩之作

由于动画越来越受欢迎，因此Square Enix与Bandai便不断地推出其相关的游戏。本作是今年3月26日推出的《迷走的轮舞曲》的续作，游戏的系统与前作类似，而且原作中的温莉也会登场并成为同伴。她使用的武器是炼成枪，发动方法与艾德的炼金术类似，组合不同的材料卡片可以变化出更多强力的炼金弹。而剧情方面依然是以原创为主，估计新作中还会有不少原创的角色登场。



从第 1 次公布到确定发售日期，经过了即将有两年等待的GBA版《合金弹头》终于公布在 7 月 22 日发售。本作的内容绝对是原创的作品，大家并不用担心是街机版某作的复刻。人物选择从街机版最新作的 4 名角色减少到只有两名全新的原创角色，而游戏的画面更是倾向于 GBA 游戏的 Q 版风格。从过去 GBA 上同类型的“《CT特种部队》系列”的画面和质量看来，要完美地制作出《合金弹头》是完全没有问题的事情，那么还是请大家一边吹着空调，一边迎接这款游戏的来临吧！



不同机种，同等乐趣

合金弹头 ADVANCE Atlus STG

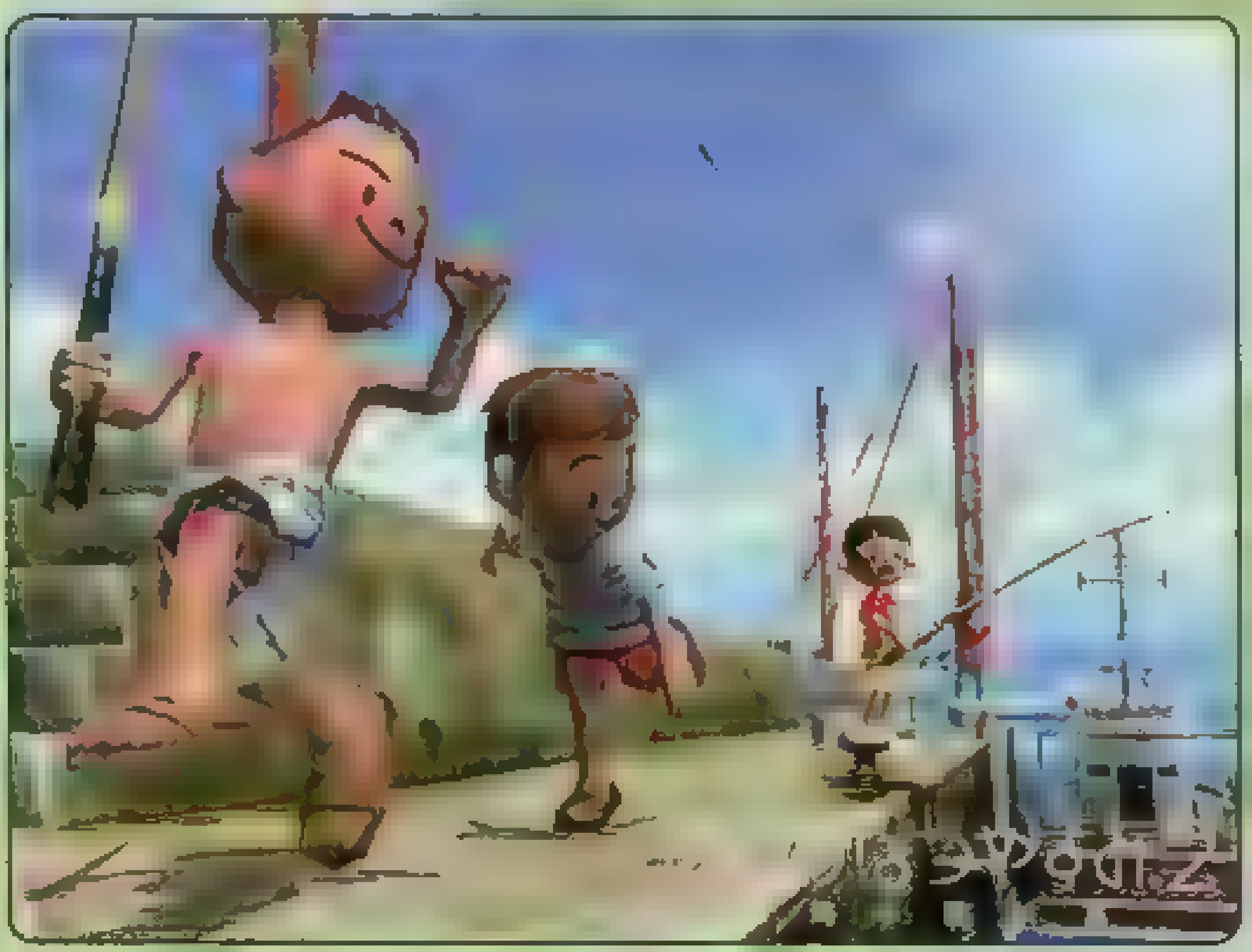
GBA Metal Slug Advance 预定 2004 年 7 月 22 日

适合在暑假中玩的游戏

《我的暑假 2》

发售日：2002 年 7 月 11 日

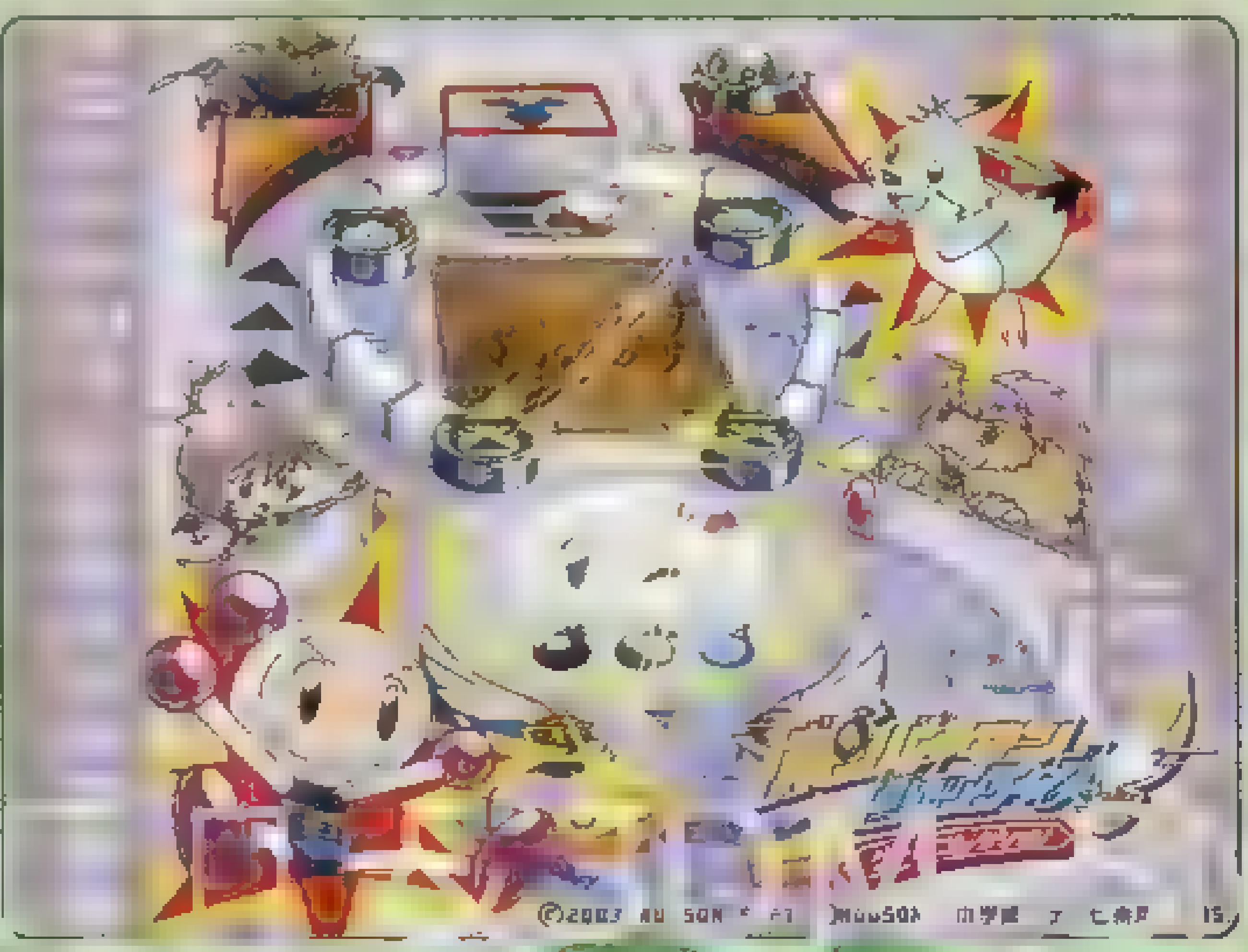
无论是什么样的暑假，《我的暑假 2》依然是玩家在暑假中最好的选择。此作品不需要看到任何血腥场面，也不会发生任何惊心动魄的事件，玩家只需要休闲地度过在“富海镇”的每一天。不想步行的话可以踏上自行车代步，想游泳的话可以随时跳进大海里畅游一番，想钓鱼的话也可以随时向叔叔拿鱼杆，突然激发了冒险心情的话可以在山上到处乱窜……每一天，你都会过着梦想中的暑假生活，每一天，美好的童年回忆都会在你的眼前出现。



《炸弹人杰特斯 游戏大全集》

发售日：2003 年年 10 月 18 日

使用GBA进行联机的玩家相信为数不多，其主要原因是大家不很机会同时拥有一盘一模一样的联机卡带。这里就要介绍这款《炸弹人杰特斯 游戏大全集》给大家，里面除了有需要 4 盘卡带的模式外，还有一盘卡带4人玩的模式。为什么一定要选择这款游戏呢？因为在对战游戏中，“《炸弹人》系列”算是一款比较经典的作品，对战模式中拥有大量装有不同陷阱的场地和技能各异角色，绝对是众多联机游戏中的佼佼者。



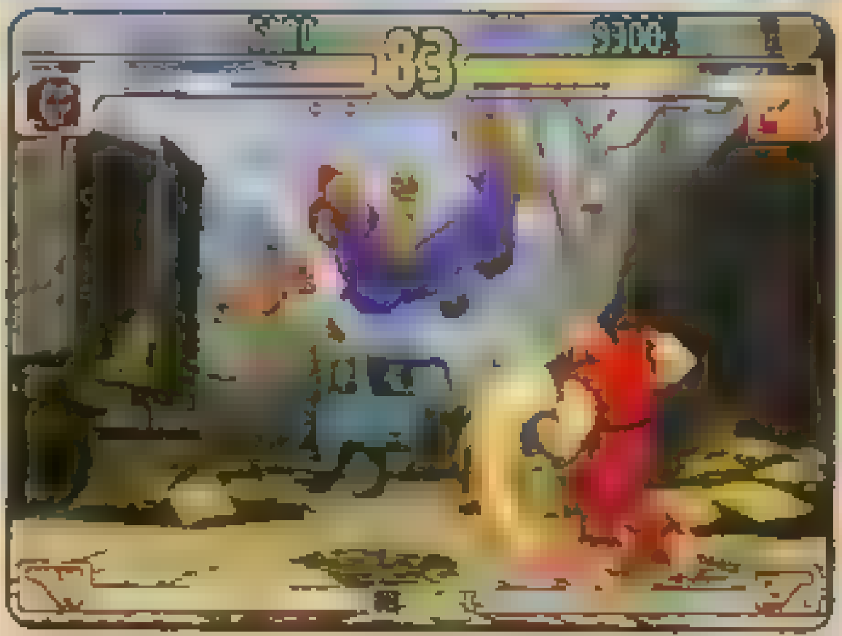
www.plumbook.cn

街头霸王III 三度冲击 Capcom FTG

PS2 Street Fighter Ⅲ 3rd Strike Fight 预定2004年7月22日 日版

对应周边未定 推荐玩家年龄 全年龄

格斗游戏的极意



作为所有格斗游戏的开山鼻祖之作的《街头霸王》活跃在街机和各大家用机种上，Capcom自从在DC上推出了新作《街头霸王Ⅲ 三度冲击》后便一直处于潜水状态，因此这次把DC上的作品移植到PS2上无疑是所有格斗游戏FANS的一大喜讯。游戏虽然移植到PS2上，但内容却没有太大的变化，不过相信这对于真正的玩家来说已十分足够了，因为本作在DC上的表现已经非常出色，如果再加入一些新要素的话可能还会破坏其平衡感。

口袋棒球1+2 Konami Diamond Head SPG

GBA 对应GBA通信对战线 推荐玩家年龄

重新当年的爆笑风采

集成了GB版《口袋棒球》初代和《口袋棒球2》的本作是一款完全为系列FANS而定做的作品。本作并不是单纯地移植，而是完全地重新制作，从人物到背景，无一不体现制作小组Diamond Head的诚意。很多人不知道掌机版的"《口袋棒球》系列"与家用机上的"《实况力量职业棒球》系列"有什么不相同的地方，其实除了基本的玩法类似外，最大差异的就是育成模式"アクセス"。家用机版的育成模式是一个非常正规的故事，玩家要培养一个刚进入棒球生涯的球员进军甲子园。而掌机版的育成模式侧重于爆笑的情节和角色培养，所以对于初心玩家来说，"《口袋棒球》系列"会更适合一些。

RPG版的洛克人大集合

洛克人X 突击任务 Capcom RPG

Multi

洛克人首次以RPG形式登陆在家用机上。虽然GBA版的"《洛克人EXE》系列"同样是RPG类型，但在家用机上制作的本作更能表现出洛克人们的英姿。本作以"《洛克人X》系列"为蓝本，在最新的作品《洛克人X7》中加入的AXL也加入在其中。而本作的画面引擎沿用了类似《洛克人X7》的卡通渲染技术，但在细节部分得到了细微的加强。在剧情方面，这次讲述的是发生在GBA版《洛克人ZERO》与家用机版《洛克人X》之间的剧情，围绕着妖精战争和角色身份秘密而展开。战斗系统采用了容易上手的回合制，相信定能吸引不少喜爱洛克人的玩家。

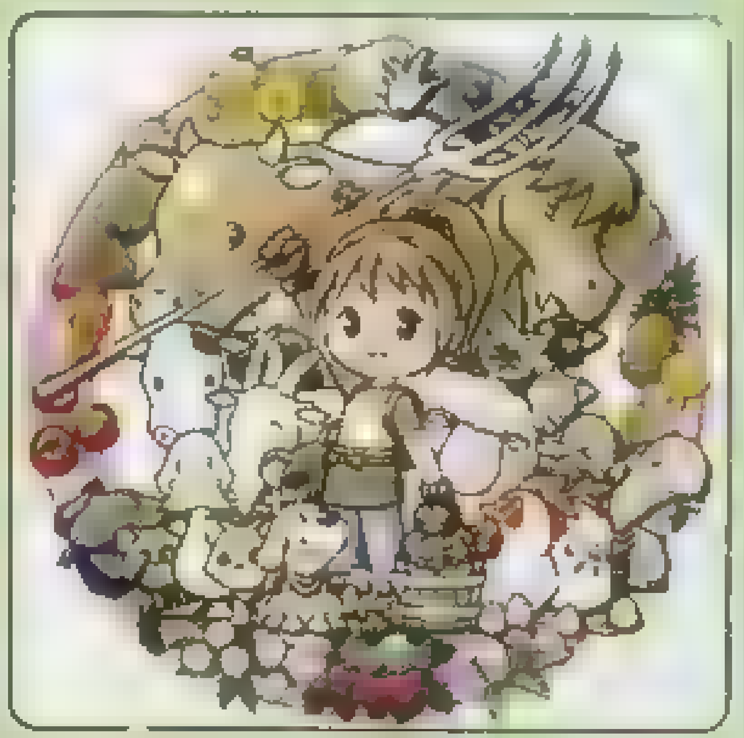
牧场物语 美妙人生 女生版 MMV SLG

NGC 牧场物语 Wonderful Life For Girl 2004年7月8日 日版

对应NGC GBA专用连接线 推荐玩家年龄 全年龄

潇洒活一回

GBA上的《牧场物语 女生版》补完了《牧场物语》中一些稍有缺陷的系统，而《牧场物语 美妙人生 女生版》同样以《牧场物语 美妙人生》为蓝本创造出一个更平衡的游戏。30年的光阴也许对于一个正常人来说是如此的漫长，但对于一款游戏来说，可能只是一个几十小时就可以完成的故事。这次玩家需要控制的是一名女性的主人公，而择偶的对象也从女生变成了可爱的男生们，在前作中的择偶女生则成为了这次的情敌。MMV作出如此大的改动目的只有一个，让玩家以女性的身份做一回牧场的主人，感受另外一种人生的滋味。



世界足球 胜利11人8 Konami SPG

PS2 预定2004年8月5日 日版

对应周边未定 推荐玩家年龄 全年龄

与朋友随时进行总决赛

火热的欧洲杯终于结束了，无论各位球迷们对最后的结果满意与否，有一个事实是谁都阻止不了的，那就是万众瞩目的《世界足球 胜利十一人8》即将在8月5日推出。这次由于Konami得到了"F.I.F.Pro"（国际职业球员联盟）的权威官方授权，因此大家在本作中将会看到大量使用真实姓名的球员名单，这无疑对一向不满意"假名字"的玩家来说是一个巨大的福音。而全新的开场CG动画和球员们更细致的描绘将会给各个实况FANS们打下一支强心针。另外，本作还在球员身上增加了许多更逼真的动作，而俱乐部和国家队的数量也会有质的飞跃，创造系列以来的峰值。只要拥有了这款游戏，欧洲杯？要多少场有多少场！

数码怪兽 激战编年史 Bandai FTG

Multi

让不同时空的数码怪兽走到一起

距离前作近3年的时光，《数码怪兽》再次进化到三大机种上，进行一次系列历史上最壮观的激战。从初代动画版的《数码怪兽大冒险》到《数码怪兽国度》上，每一个登场的数码怪兽都会参与到游戏当中，而且可以变身成各种形态，与其他不同时代、不同作品中的数码怪兽进行较量。作为一款最多可以支持4人的乱斗型游戏，本作拥有了强力的怪兽登场阵容和优秀的画面，而系统方面采用的是"战斗得分制"，也就是说战斗后的评价会根据战斗中玩家的表现而定，所以单纯地胜出在本作中根本起不了什么作用。

www.plumbook.cn

数码恶魔传说 天魔变

Atlus | RPG

PS2

Digital Devil Saga Avatar Tuner　预定2004年7月15日　日版

对应周边未定　推荐玩家年龄 15岁以上

《女神转生》的新形态

“《女神转生》系列”的最新作《数码恶魔传说 天魔变》将会在7月15日登场。由于本作一改过去的“仲魔”系统，变成了更直观的“天魔身”，所以游戏的名称也发生了比较大的变化。故事的主题围绕了“业”而展开，而舞台依旧是采用了抽象的空间概念形成。在战斗中，角色除了可以发动“天魔身”让自己变身成为恶魔外，同样可以使用原有的形态战斗，而吞噬恶魔，把其变成自身经验值的狩猎能力更是为战斗增加了不少新元素。角色的成长采用了类似《最终幻想X》的晶盘系统，这样就可以让玩家随自己的喜好而决定角色们成长的方向。另外，Atlus请来了大量知名的声优为里面的角色配音，以往的“无声时代”终于可以结束了。

天诛 红

FromSoftware | ACT

PS2

天诛 红　预定2004年7月22日　日版

对应周边未定　推荐玩家年龄 15岁以上

“《天诛》系列”向来都以真实的忍者暗杀ACT为卖点，而力丸和彩女这两名角色也成为了该系列的其中一个招牌。新作《天诛 红》一反以往的局面，锐意把游戏的角色都变成了女性。力丸这次不再登场，而主人公除了彩女外，还有一名新角色“凛”。凛是叶隐之里的暗杀者集团“黑屋”的其中一员，而这次彩女的主要目的就是要探知其组织的底细。彩女在进行任务时巧遇上另一名角色“凛”，究竟她的实力与彩女相比之下，有什么样的特色呢？相信她能登上《天诛》主人公的宝殿，其忍术和能力也有一定的保证。

冷艳女忍者帮你赶走热气

续·我们的太阳 太阳少年强哥

Konami | ACT

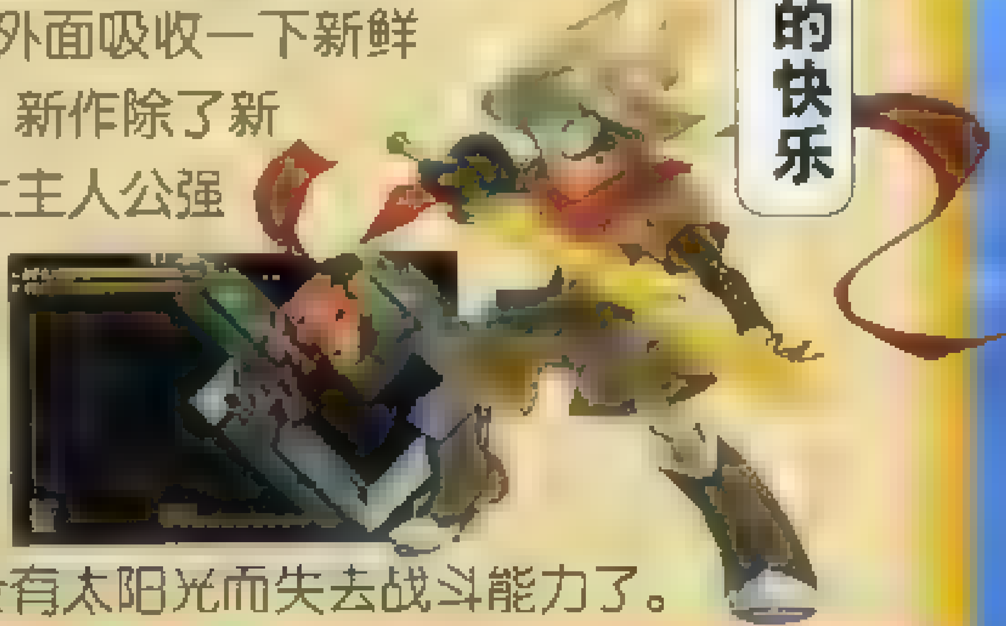
GBA

续·ボクらの太阳 太阳少年ジャンゴ　预定2004年7月22日

记忆要求未定　128M

紫外线带来的快乐

“太阳出来啦！赶快把湿透的衣服凉出去！”不过，时代已经改变了，现在看到太阳出来时应该高呼一声：“太阳！”然后高举《我们的太阳》让强哥的太阳枪补充能量。小岛秀夫的创意为玩家们带来了意想不到的乐趣，作为续作的《续·我们的太阳 太阳少年强哥》继续发扬了前作的“教育”精神，鼓励玩家们不要老是呆在室内玩游戏，应该偶尔到外面吸收一下新鲜的空气，做个更健康的玩家。新作除了新增加了一名女性角色外，更让主人公强哥可以装备太阳枪以外的武器，只要卡带受到足够的太阳光线照射，那么就可以在锻造房中打造出各种各样的武器，这样玩家就不必担心没有太阳光而失去战斗能力了。



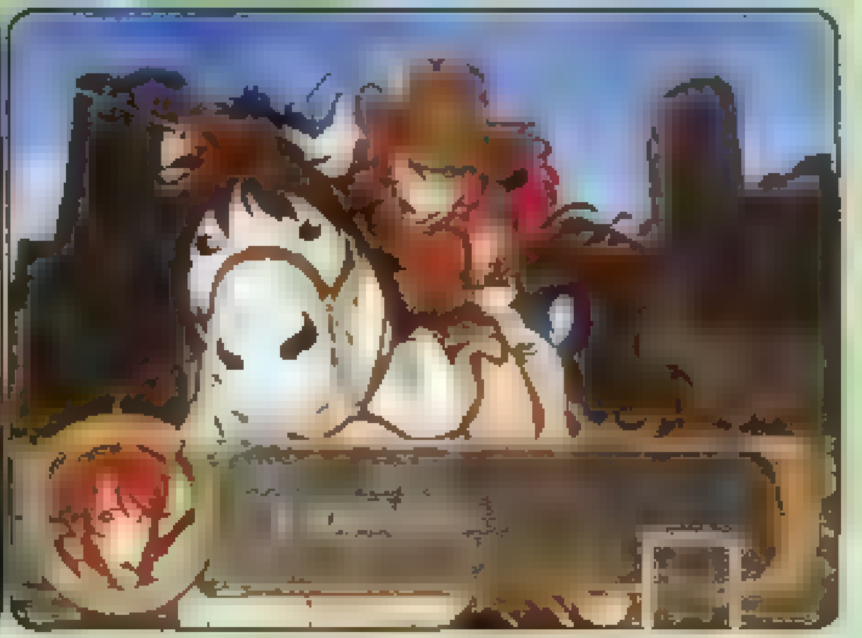
中文游戏也放暑假？

暑假期间除了有众多日版游戏驾临外，中文版的游戏也不落后，在短短的两个月期间将会推出6款游戏，而且有不少游戏还是与日文版同时推出，相信这些游戏对于日文苦手的玩家来说肯定是最大的福音。其中最值得关注的就是《天诛 红》和《樱花大战V Episode0 荒野的少女武士》（暂定）的中文版，《樱花大战V Episode0 荒野的少女武士》更连同日文版和韩文版同时发售。（关于详细中文游戏的信息可以参考本期的“焦点”报道）

▲《鱼仔 抢救水塘大作战》

▲《神奇机器竞技场 哔波猴终极热战》

▲《天诛 红》



▲《樱花大战V Episode0 荒野的少女武士》（暂定）

纸片马里奥RPG

Nintendo | RPG

NGC

ペーパーマリオRPG　预定2004年7月22日　日版

对应周边未定　推荐玩家年龄 全年龄

请节约用纸

N64上那款充满了幽默的《马里奥故事》你玩过了吗？在相隔了4年后，其正式的续作《纸片马里奥RPG》将于NGC上登场。与GBA上的另一款RPG作品《马里奥和路易》最大的不同处就是本系列的角色都是一片纸，玩家利用马里奥的这个性质可以做出许多爆笑且实用的动作。比如把自己折成一架纸飞机飞过一些较高的地形，变成横向的纸片穿过门缝等，只要你想得出他就做得到。在游戏里，玩家可以见到众多熟悉的角色，同时也会发生很多迷你游戏的事件，让你的暑假更添以份乐趣。

www.plumbook.cn

宇宙巡航机 V　Konami　STG

PS2　Gradius V　预定 2004 年 7 月 22 日　日版

对应周边未定　推荐玩家年龄 13岁以上

回归昔日的辉煌

射击游戏向来都是主机上最欠缺的游戏类型，而《宇宙巡航机 V》刚好可以用来弥补一下PS2上的射击游戏和2004年暑假游戏的空缺。作为Konami射击游戏重头的"《宇宙巡航机》系列"家用机版已经有8年的历史，从FC、SFC、PS到PS2，《宇宙巡航机》的身影都在这些主流机种上出现过，在2003年的E3展后一直潜水的本作终于要在暑假与大家见面了。游戏的玩法与系列作品相同，取得了能量胶囊后可以增加机体的能力，而连续取得胶囊的个数会影响机体获得的能力。在进入游戏后玩家可以从4种类型的能力中任意选择一种，自由度比较高。由于技能的进化，游戏的场景的和敌人的种类将会得到很大的增加，众多来自敌方的弹药和很多意想不到的地图会让玩家捉破了头皮。

战国无双　Koei　ACT

Xbox　预定 2004 年 7 月 13 日　日版

暑假还有 Xbox

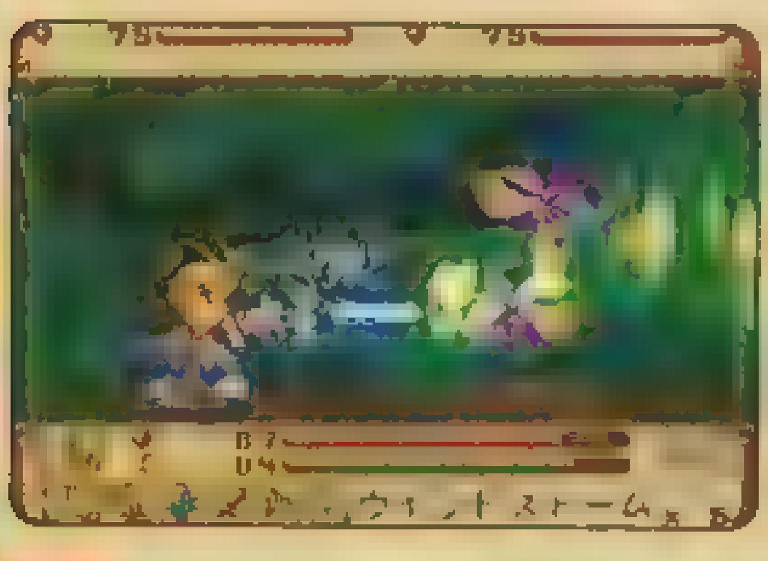
虽然Xbox在暑假中并没有太多值得一试的作品，但相信Koei的《战国无双》定能让你Xbox在炎热的夏天中依然能继续运转。《战国无双》与以往"《三国无双》系列"最大的不同点就是每关的完成方式和角色们的成长系统，《三国无双》的每一关当中几乎都是以"把地图上的敌人清空"为最终目的，而《战国无双》却是以任务的指示形式进行，更能表达战国历史的每一个过程。而角色的成长系统也比《三国》更为复杂，光是提升等级并不可以把角色培养成精英，要成为最强的武士还得要在战斗中取得最好的评价。另外，随机生成迷宫的城内战也是本作的一大特色。有了这款游戏，你还怕Xbox在暑假中要铺尘吗？

召唤之夜 铸剑物语 2　Banpresto　RPG

GBA　预定 2004 年 8 月

一把武器也有十三种锻法

以全新形象登陆在GBA上的《召唤之夜》依然拥有它独树一帜的风格。"《铸剑物语》系列"强调的当然就是"铸剑"部分，"利用6种材料打造出不同的武器，然后装备这些武器在迷宫中打倒敌人，"这些就是本系列的中心思想。在《铸剑物语2》中，游戏的场景将会从前作灰暗的工业区搬到绿悠悠的野外，全新的主人公、完全不同的召唤兽和另一个故事为你带来新作的新面貌，采用了声优配音的本作把无声的语言送走，类似"《传说》系列"的战斗系统依旧被完好地保留下来，变身系统和系列传统的夜间对话发挥《召唤之夜》的最大特色。无论你有否接触过系列作品都要尽情地享受本作。



画面最强的 2D 格斗

从PS上的《罪恶装备》到Xbox最新的《罪恶装备XX RELOAD》，Sammy一共推出了7部加强版的作品，而事实上进化的只有一次。经历了众多的经验，Sammy这次终于决定要推出一款全新的续作《罪恶装备Isuka》。除了背景的改变外，最大的进化依然是从过去的2人对战增加成4人对战，而作为同伴的两名角色却共同使用一条气槽。当然，要4个人站在2D游戏画面的同一条线上是不可能的事，因此双线系统也随之变成了本作的卖点，利用在两条线上的移动可以增加更多的打法和技巧。

罪恶装备 Isuka　Sammy　FTG

PS2　Guilty Gear Isuka　预定 2004 年 7 月 29 日　日版

对应周边未定　推荐玩家年龄 15岁以上

终结者 3 救赎　Atari　ACT

Multi

TERMINATOR 3

阿诺再次担当终结者

炎热的暑假中除了日版游戏外，难道就没有一个风格比较爽快的美版游戏了吗？这款《终结者3 救赎》肯定适合美版游戏的FANS们。首先，游戏本身有一半的剧情是完全改编自电影《终结者3 机器的反叛》，另外一半更是原创的剧情，这样的设定无论是对于看过此部电影还是没有看过的玩家来说都非常贴心。游戏比前作有飞跃的进化，系统上新增加了一种"Terabyte"，只要让主人公不断地打倒敌人，那么自身的学习系统就会随之而升级。另外，一旦玩家手上的武器没有了弹药，也可以使用新增的近身格斗攻击。驾驶破坏力惊人的交通工具和乘坐一些强力的武器在本作中变得非常重要。在充满高科技的未来中杀敌，肯定可以让你有一个非比寻常的暑假。

www.plumbook.cn

文 邪魔天使

基本操作	
方向键／左摇杆	移动（按键强弱可以调节是跑还是走）、项目的选择
○	调查、对话、决定
×	[illegible]
△	开启菜单、直接退出菜单、攻击
□	破坏障碍物、解除装备的技巧、攻击
L1、R1	障碍物目标选择、角色切换
L2 R2	地图上按住R2移动为快步行走、菜单中为各项目的切换、战斗中为发动BOOST
START	暂停、情节中暂停后再按△为跳过该段情节、菜单中为切换Leader即体图画面上所显示的角色

异度传说 二章 善恶的彼岸

系统解说

开始新游戏

由于这是系列第二作，所以继承前作记录是肯定的。选择New Game后就会进入记录继承的画面。要注意的是，《异度一章》和《异度一章Reloaded》的记录随便继承哪个都可以，并不会因为《异度一章Reloaded》内容要多些而有什么奖励，看来Monolith还是很公平的嘛。另外一个《异度Freaks》的记录只需里面的《ぜのコミ》7人全部通关就够了。继承《异度一章》或《异度一章Reloaded》的记录可以得到KOS-MOS和基克的泳装，而继承《异度Freaks》则可以得到エルザ号上博士的泳装。要给博士换装就到エルザ的B1，与那个粉红色的女性机器人キャブリロ对话就可以了，另外，要想把博士的衣服换回来就再次与她对话。要注意的是，虽然泳装可以让Agi加1，从而增加我方角色在战斗中的速度，但被伤害值也会增加10～15%（毕竟穿得少嘛，伤害增加是正常的）。

障碍物破坏

与前作一样，本作中地图上也是存在着一些障碍物的，按□键就可以破坏它们。按L1或R1键是切换障碍物目标。障碍物中有可能是道具、宝箱，也有可能有敌人。另外，有些大型的障碍物要多打几次才能破坏掉。

陷阱

在地图上能够破坏的物体当中有一种就是陷阱，破坏陷阱后会形成一个爆炸范围，当敌人走到这个范围内时就会停止行动，这时与他们接触，进入战斗时就会处于有利的状态。陷阱的颜色是多样的，颜色不同进入战斗给予的奖励也不一样，红色的是奖励BOOST槽，黄色的是奖励STOCK槽。

Skills

游戏中战斗后除了得到经验值以外还会得到C.Pt和S.Pt，这两种点数就是拿来学技能的。技能的级别（レベル）从1到4有4个，每个级别又有A～H的8个Class（クラス，Lv4的只有A～D），切换是用方向键的左右来切换。习得技能首先要消耗C.Pt（Class Point）修得Class，然后才能消耗S.Pt（Skill Point）来习得技能。当一个Class里的4个技能都习得后就能去学下一个级别的技能了，而且此时可以得到一定的C.Pt的奖励点数。当技能习得后，角色头像下面的环形标识就会发光，红色的表示习得的技，淡蓝色的表示未习得的技。

技能的种类

游戏中技能有3种：装备技能、以太技能、修得技能。装备技能是要在菜单中的Status里给角色装备上才能发挥作用的技能，以太技能则是在战斗中或是平时的菜单里选择Ether使用的技能，平时只能使用回复系的以太技能，修得技能是一旦习得后就会永久性发挥效果，不需装备。

Tech

在这里可以看到每个角色所持有的一人技和二人技，以及出招的按键方式和性能。当处于搭乘机器人的状态时，还可以在这里确认必杀技发动时所需要的副驾驶员和消耗的EC量。

Status

在这里可以确认角色的能力以及装备"装备Skill"，而处于驾驶机器人的状态时，在这里可以给它们装备饰品。装备技能或饰品是按○键，而要取下它们则是按□键。

Party

编成战斗开始时的3人，在这里可以进行Leader（リーダー）的选择，快捷方式是按START键切换Leader。

战斗

指令菜单

战斗中按×键就是调出指令菜单，这里可以选择使用道具或以太攻击等指令，当指令呈灰色时则表示该指令不能使用。另外，当角色处于异常状态或支援状态时，画面的左上方也会显示出角色的状态情况。

Name	项目名称
Command	技发动时的指令
Partner	二人技发动时所需要的搭档
Sub Pilot	乘坐机器人时，发动必杀技所需要的副驾驶员
Charge	必杀技发动时所需要的EC量
Target	"单"表示对敌单体，"全"表示对敌全体

Name	技的名称
Zone	技发动效果的区域
Type	技的类型
Range	技发动效果的距离
Attribute	技的属性
Condition	技发动时的条件
Effect	技的效果

行动顺序

游戏的战斗采用的是回合制，敏捷（Agi）高的角色先行动，行动顺序则在画面右下角显示出来。我方的图标就是角色各自的头像，而敌人则分为了3种类型，M表示机械系敌人，B表示生物系敌人，G表示灵知系敌人。

EVENT SLOT

在表示角色行动顺序的头像旁显示的是EVENT SLOT，EVENT SLOT每个回合都会发生改变，基本EVENT SLOT的变动是有规律的，按照"CTC、BST、SKL、？"的循环进行变动，"？"表示的EVENT SLOT是随机变化的。

CTC	必杀概率上升50%
BST	BOOST槽的增加率上升
SKL	打倒敌人后得到的技能点数翻倍
	随机EVENT分4种
ETA	以太槽增长50%
TC	受到攻击的人行动顺序延后
RV	受到攻击的人BOOST槽上升
NON	落空

IA

机器人战时才会出现的数据，当STOCK后，敌人攻击时进行反击，并取消对方的行动。这个数据越接近100，反击概率越高。

BOOST（ブースト）

突然插进行动顺序的操作被称为BOOST，按下R1[illegible]画面下会出现粉红、绿、红的框，每种颜色对应的是PS2手柄上□、△、○的颜色，按下R1或

中田田 &3DM SMV
www.plumbook.cn

©2004 NAMCO,ALL RIGHTS RESERVED.

R2 再按相应的键就能让相应的角色发动BOOST。行动顺序框的上方就是BOOST槽，基本攻击就能增加BOOST槽，满一条就增加一格BOOST次数。BOOST可以说是战斗的重要手段，特别是在敌人行动的时候，发动BOOST后就能提前行动对敌人进行伤害。不过要注意的是，敌人也会发动BOOST（敌人的BOOST槽显示在行动顺序框的下方），当敌人发动BOOST的时候我方就不能再发动BOOST了。

基本攻击

就攻击方法而言，角色战和机器人战有一点不同，不过基本攻击都是按□键和△键，由于各个键攻击的区域不同，敌人的弱点区域也不同，实际战斗起来考虑的问题还是很多的。

角色战

角色战时，□键和△键的组合是连续攻击，而○键则是一次攻击，当进行了STOCK之后会增加各种追加攻击。

机器人战

机器人战中□键和△键都是一次攻击，要注意的是对应的攻击属性，比如KOS-MOS的ディナ和MOMO的セプルン的△键攻击就是以太属性的，而有的敌人是会吸收以太攻击的。

STOCK/Energe Charge

角色战中指令菜单里有"STOCK"这一指令，蓄一个STOCK可以在普通攻击后按○键进行追加攻击，用○键进行攻击的角色（MOMO和紫苑）如果想进行连续攻击的话也需要STOCK。另外，发动二人技也是要消耗相应的STOCK量的。

在机器人战中，这个指令的效果则是Energe Charge，利用这个指令就可以使用"SPECIAL"里的必杀技。Energe最多蓄到200%（除非使用道具增加），基本攻击一次加25%，使用"STOCK"加100%。另外，发必杀技的时候要注意的是，副驾驶员不同所发的必杀技也是不同的。

Zone/ゾーン

当角色攻击敌人时，画面左边会出现A、B、C等字样，这些A、B、C表示的就是区域。角色战斗时的敌人都有区域的定义，A、B、C表示的是敌人区域的高度，A约3米，B约1~3米，C约1米以下。攻击时，□键是B区域攻击，△键是C区域攻击，○是A、B、C（B、C）区域攻击。A、B、C区域攻击时，并不是一次对A、B、C区域进行攻击，而是根据敌人目前所在区域，按照A、B、C的顺序选择一个最有效的区域进行攻击。

弱点区域

敌人除了以太弱点属性之外，还有弱点区域。当我方进行攻击的时候，会发现显示区域的A、B、C有白色和红色之分，红色的就表示是弱点区域。当连续攻击击中敌人的弱点区域时，就会造成Break状态。

Break

对敌人的弱点区域进行攻击时发生的状态，游戏中还有B→C、B→B→B、B→C→B→C这样的弱点分布存在。当敌人处于Break状态时，此时对他进行的攻击伤害是平时的1.5倍。Break状态一般而言下一个回合就会回复，但如果使用BOOST后，那么下一个回合这个Break状态将会继续保留，这样就可以形成连续伤害。如果使用了STOCK，不需BOOST都可以一人形成连续攻击。

Air、Down

Break发生时，用○键攻击就有可能发生，到底是哪种状态根据角色的技而定。Air特性的技会将敌人打浮空，而Down特性的则会将敌人打倒。处于这两种状态的话，受到的伤害是平时的2倍。当处于Air状态时，那么下一个回合角色就会摔在地上变为Down状态。另外，当处于Air状态时，卡奥斯和基克是不能用普通攻击追加的，因为他们没有空中技。

DOUBLE

即二人技，是当前回合的角色与发动BOOST的角色之间的协力技，当然，前提是这两个角色习得了相应的二人技。而且两名角色的STOCK值都达到了要求。另外，一场战斗中只能使用一次二人技，所以实用度如何还要打上一个大大的问号。

异常状态

游戏中当角色的头上出现一个小球时，就证明已经中了异常状态了，异常状态的种类可以按×键进入指令菜单界面在画面左上角确认。异常状态分为两大类，效果较低的是"L"型的蓝色，效果高的是"H"型的红色。当处于"L"型的异常状态时，受到相同异常状态的攻击的话，那么就会变成"H"型，所以有异常状态最好是马上回复。

下位异常状态（效果持续5个回合）

Lスロウ	Agi低下
Lポイズン	HP每次减少最大值的10%
Lブラック	命中和回避低下（小）
Lヘビー	物理攻击力低下（小）
Lウィーク	物理防御力低下（小）
Lスタン	行动不能（受到伤害50%的概率回复）
LエーテルPD	エーテル攻击力低下（小）
LエーテルDD	エーテル防御力低下（小）
LポイズンEP	EP每回合减少5点（小）
Lチャージロスト	エネルギーチャージ量减25%

上位异常状态（效果持续到战斗结束）

Hストップ	行动不能（不会轮到该角色行动）
Hポイズン	HP每次减少最大值的25%
Hブラック	命中和回避低下（大）
Hヘビー	物理攻击力低下（大）
Hウィーク	物理防御力低下（大）
Hスタン	行动不能
HエーテルPD	エーテル攻击力低下（大）
HエーテルDD	エーテル防御力低下（大）
HバーストEP	EP消费2倍
Hチャージロスト	エネルギーチャージ量减50%
Hバインド	□、△、○攻击封锁
Hロスト	エーテル使用不可
Hブーストロック	BOOST封锁
戒め	给敌人多少伤害自己也会受多少伤害

合体以太技

是不是觉得游戏中的全体以太技太少了呢？是不是觉得全体回复以太技太少了呢？No problem，合体以太技能将解决这些问题。要发动合体以太技首先要BOOST，然后按×键进入指令菜单，选择ETHER，接着在要使用的以太技上按△键，这时隐藏着的合体以太技就会出现了。要注意的是，不是所有以太技都有合体技的，而辅助性的以太技，比如回复和状态变化的以太技就由以前的单体变为了全体。以太攻击（或者回复）的伤害（或者回复量）是根据第一个发动以太技的角色来决定的，不是由发动BOOST的那个角色来定。如果后期学会了ユンボブースト，那么自己就可以和自己BOOST，这样一来就只会消费一个人的EP。合体以太技的EP消费两个人都要消费的，所以当一方的EP不足时，就不能发动合体以太技了。

[illegible]		[illegible]
ダブルメディカ	メディカ+メディカ	HP小回复/我方全体
ダブルメディカ2	メディカ2+メディカ2	HP中回复/我方全体
ダブルリフレL	リフレッシュL+リフレッシュL	治疗L系异常状态/我方全体
ダブルリフレH	リフレッシュH+リフレッシュH	治疗H系异常状态 我方全体
XSBアイ	シェイプアイ+シェイプアイ	B・G系敌人的命中和回避下降/敌全体
XSBパワー	シェイプパワー+シェイプパワー	B・G系敌人的物理攻击力下降/敌全体
XSBボディー	シェイプボディー+シェイプボディー	B・G系敌人的物理防御力下降/[illegible]
XSBブレイン	シェイプブレイン+シェイプブレイン	B・G系敌人的エーテル攻击力下降/敌全体
XSBオーラ	シェイプオーラ+シェイプオーラ	B・G系敌人的エーテル防御力下降/敌全体
XBKセンサー	ブレイクセンサー+ブレイクセンサー	M系敌人的命中和回避下降/敌全体
XBKアーム	ブレイクアーム+ブレイクアーム	M系敌人的物理攻击力下降/敌[illegible]
XBKアーマー	ブレイクアーマー+ブレイクアーマー	M系敌人的物理防御力下降/敌[illegible]
XBKビーム	ブレイクビーム+ブレイクビーム	M系敌人的エーテル攻击力下降/敌全体
XBKシールド	ブレイクシールド+ブレイクシールド	M系敌人的エーテル防御力下降/敌全体
ロストミスト	ミスティー+ミスティー	封锁B・G系敌人的咏唱系エーテル/敌全体
サンダーウォール	サンダーヴェール+サンダーヴェール	雷属性的伤害下降25%/我方[illegible]
フレアウォール	フレアヴェール+フレアヴェール	炎属性的伤害下降25%/我方[illegible]
アイスウォール	アイスヴェール+アイスヴェール	冷属性的伤害下降25%/我方全体
オーラウォール	オーラヴェール+オーラヴェール	气・B属性的伤害下降25%/我方全体
フレアストーム	フレアブラスト+フレアブラスト	炎属性的エーテル攻击/敌全体
フレアバースト	フレアブラスト+オーラブラスト	炎属性的エーテル攻击/敌单体
アイスストーム	アイスブラスト+アイスブラスト	冷属性的エーテル攻击/敌全体
アイスバースト	アイスブラスト+オーラブラスト	冷属性的エーテル攻击/敌单体
サンダーストーム	サンダーブラスト+サンダーブラスト	雷属性的エーテル攻击/敌全体
サンダーバースト	サンダーブラスト+オーラブラスト	雷属性的エーテル攻击/敌单体
オーラストーム	オーラブラスト+オーラブラスト	气属性的エーテル攻击/敌全体
ミラクルスターズ	ミラクルスター+ミラクルスター	无属性的エーテル攻击/敌全体
レアスティール	アナライズ+サイコポケット	100%获得珍贵道具

セグメントアドレス

游戏中会发现一些红色的门，每个门都有它们的号码，一共是18个。初始这些门是打不开的，不过调查它们可以记下它们的所在地，在菜单中可选Segment [illegible]查看。打开它们要得到对应的[illegible]才行，门里面都是些珍贵道具，比如シークレットキー或另一个セグメントアドレス的デコーダ。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

No.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	曙光重要管理区域	ウヅキ家	シークレットキーNo 8
2	エルザ	オルムス要塞	シークレットキーNo 22
3	第二ミルチア市街地	クーカイ・ファウンディーション市街地	ロボパーツ・左脚
4	オルムス机动要塞	モモの深层领域・夏	シークレットキーNo 9
5	ラビュリントス	ラビュリントス	シークレットキーNo 20
6	第二ミルチア	从アンジェリーナ那里得到	シークレットキーNo 3
7	[illegible]	セグメントアドレスNo 14中入手	ロボパーツ左腕
8	砂漠	G2キャンペーンNo.13的报酬	ロボパーツ・胴体
9	ウヅキ家	水没都市	シークレットキーNo 4
10	水没都市	オメガシステム	シークレットキーNo 26
11	ファウンデーション	デュランダル	シークレットキーNo 23
12	天空遗迹	天空遗迹	シーケンサD
13	オルムス机动要塞	G2キャンペーンNo.35的报酬	ロボパーツ头
14	旧ミルチア市街ハイウェイ	G2キャンペーンNo.27的报酬	デコーダNo 07 ロボパーツ右腕
15	モモの深层领域・冬	[illegible]	シークレットキーNo 05
16	クーカイ・ファウンデーション市街	G2キャンペーンNo.29的报酬	ロボパーツ右脚
17	オメガシステム	G2キャンペーンNo 06的报酬	シークレットキーNo 28
18	水没都市	[illegible]	シークレットキーNo 16

シークレットキー

シークレットキー属于特殊道具，在Skill中大家可能会发现有的技是"????"，这些显示问号的技能就需要シークレットキー来开启。一个シークレットキー对应一个技能，シークレットキー一共有31个，这些シークレットキー一般都在迷宫的宝箱中或者是开启了セグメントアドレス之后的宝箱中得到（这种シークレットキー多是比较强劲的技能）。要集齐这些シークレットキー还是有些难度的，大家努力吧！

No.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	サイコホケット	盗取道具	G2キャンペーンNo.1
2	ブレイクB10	Break Bonus+10%	G2キャンペーンNo 2
3	气功1	STOCK时EP回复10%	セグメントアドレスNo.6
4	EPリジェネ1	每回合EP回复2	セグメントアドレスNo.9
5	アタックワン	STOCK槽蓄一格	セグメントアドレスNo.15
6	レア+10	珍贵道具获得率+10%	G2キャンペーンNo.3
7	ホンコンビーム	以20%的概率取消一个M系敌人的行动	[illegible]（如果没有继续打箱子）
8	ブーストワン	BOOST槽蓄一格	セグメントアドレスNo.1
9	扩张パック+1	装备栏增加1	セグメントアドレスNo 4
10	明镜止水	STOCK时回避率上升	G2キャンペーンNo 26
11	ST Aレジスト2	异常状态抵抗力+20%	G2キャンペーンNo.11
12	セフティー	受到攻击后HP为0时以HP1的状态存活下来（一场战斗中只有一次机会）	G2キャンペーンNo.12
13	リミッターアップ	HP・EP+10%	ラビュリントス
14	急速回复	リザーバー时回复速度2倍	オルムス要塞
15	ラストリベンジ	受到攻击后HP为0时以HP1的状态存活下来，反击BOOST和STOCK增加到3格（一场战斗中只有一次机会）	G2キャンペーンNo 10
16	ファーストコンボ	战斗开始时STOCK+1	セグメントアドレスNo 18
17	ブレイクB15	Break Bonus+15%	G2キャンヘーンNo 15
18	レア+30	珍贵道具获得率+30%	G2キャンペーンNo 33
19	エーテルバースト	攻击エーテル威力2倍，不过EP消费也是2倍	G2キャンヘーンNo 32
20	ポイントUP10	S Pt+10%	セグメントアドレスNo 5
21	经验值UP10	经验值+10%	G2キャンヘーンNo 14
22	コンボブースト	自己可以和自己进行BOOST	セグメントアドレスNo 2
23	EPハーフ	エーテル消费减半	セグメントNo.11
24	戒め	自己受到多少伤害就反击给对方多少伤害	オメガシステム
25	气功2	STOCK时EP15%回复	オメガシステム
26	オーバーロード	STOCK时50%的确率STOCK+2	セグメントアドレスNo.10
27	STダブル	状态持续效果时间2倍	オメガシステム
28	最爱の徒	受到攻击后HP为0时，战斗不能后以HP全满的状态复活	セグメントアドレスNo 17
29	ポイント15UP	S.Pt+15%	工场施设的宝箱
30	经验值15UP	经验值+15%	工场施设的宝箱
31	见切り	STOCK时回避或反击的时候，50%的概率发动反击BOOST	天空遗迹的宝箱

G2キャンペーン

当来到第二ミルチア之后，与那个巨大的情报员小鸣（エージェントう）对话就可以开始进行G2キャンペーン了（以下简称G2）。G2其实就是为人们排忧解难的支线情节，当与可以进行G2的人对话后，如果答应他们的要求G2就开始了，并且会记载在"G2 PATH"里。G2一共有36个，想全部达成还是有一定难度的，要注意的是要完成任务最后要和委托人对话才行，不要忘了！OK，现在就让我们一起去看看如何帮助这些无助的市民吧！

No.1 あの人に届け！私の想い

发生条件	①在咖啡店与仁吃完咖喱饭后②女性角色与委托人对话
委托地点	第二ミルチア市街 第一セクター
委托人	ジャクリーン
达成条件	将情书给シドニー
报酬	シークレットキーNo.1
说明	用女性角色与ジャクリーン对话后得到"ラブレター（情书）"，然后去クーカイ・ファウンデーション的酒场，与酒场里的シドニー对话将情书交给他，对话后得到"シドニーの手纸"。之后返回第二ミルチア市街与ジャクリーン对话完成任务。

No.2

发生条件	G2No.1完成后
委托地点	第二ミルチア市街 医院
委托人	サイクス
达成条件	送出4封信件
报酬	シークレットキーNo.2
说明	与サイクス对话就能得到4封信，然后将它们送出去。 ・スペードの手纸：エンリコ【第二ミルチア 40エージェンシー】 ・ハートの手纸：ユジェーヌ【デュランダル パークエリア】 ・クラブの手纸：ウルリカ【スペースポート】 ・ダイヤの手纸：パトリシア【ファウンデーション】 要注意，送错了人任务就会失败，但同样还会得到报酬的道具，不过为了No.36的任务，坚决不能失败！当送出4封信后与サイクス对话完成任务。

No.3 チューチュー大作战！

发生条件	在咖啡店与仁吃完咖喱饭后
委托地点	クーカイ・ファウンデーション 市街
委托人	シーラ
达成条件	驱除阁楼的老鼠
报酬	シークレットキーNo.6
说明	与シーラ对话后任务开始。与2楼的アンバー对话，听了说明后就可以开始除老鼠了。游戏内容是要在1分30秒之内除掉10只老鼠，失败了可以反复尝试。要注意的是左下方要上楼梯把两幅画击落挡住洞口，其次是上楼将一只在洞口的老鼠赶到楼下。这个任务完成后这个游戏会作为迷你游戏让你反复挑战。

No.4 ザザの大冒险

发生条件	机动要塞完成后
委托地点	エルザ
委托人	スブモーニ
达成条件	追寻ザザ的足迹
报酬	スキルドラッグD×20、オーバーリフ
说明	与スブモーニ对话后任务开始 足迹の入手方法は以下の通りです 1 ウッディ【ヴェクター二局】 2. ミカ【ファウンデーション フィッシングラボ】 3 ロレイン【第二ミルチア 40エージェンシー】 4 ショーン【デュランダル パークエリア】 [illegible] ヨランダ【第二ミルチア 第二セクター】 6 [illegible]ェシカ【ファウンデーション】 7 シルビア【U.M.N】 最后到クーカイ・ファウンデーション的游艇发射场找到ザザ的残骸，输入密码"2587643"即可完成任务。

www.plumbook.cn

No.5 憧れのウヅキ先生！

发生条件	在咖啡店与仁吃完咖喱饭后
委托地点	紫苑的家
委托人	ジュン
达成条件	整理书架
报酬	デコーダNo.1、二人技・大天使の镇魂歌
说明	与ジュン对话后任务开始。在3分钟之内整理书架，通过后可以作为迷你游戏反复来挑战。

No.6

发生条件	到达旧ミルチア之后
委托地点	第二ミルチア市街咖啡厅
委托人	チョップ
达成条件	帮助チョップ做料理
报酬	デコーダNo.17
说明	与チョップ对话后任务开始。限时1分钟，内容是根据チョップ的提示按键。

No.7 ル回转！

发生条件	在咖啡店与仁吃完咖喱饭后
委托地点	第二ミルチア市街 第二セクター
委托人	ミゲール
达成条件	贴20张海报
报酬	スキルドラッグD×3、MOMO和Jr.的泳装
说明	与ミーゲル对话后任务开始，在能贴海报的地方按○键就能贴海报。海报张贴的地点以及枚数是：医院2枚、民家2枚、研究所2枚、小鸣所在的那条道路3枚、SAVE点所在道路3枚、セグメントアドレスNo.6所在的那条道路2枚、咖啡吧里1枚、咖啡吧附近4枚、电力设施外リジー旁边的墙1枚。

No.8 ミルチアクライシス！

发生条件	在咖啡店与仁吃完咖喱饭后
委托地点	第二ミルチア市街
委托人	リジー
达成条件	按下配电施设最里面的按钮
报酬	二人技・バーストヴェール（紫苑和MOMO的二人技）
说明	与リジー对话就可以开始任务，限时5分钟，可以反复挑战。要注意那些电流会把你打回来，至于设施内的其他道具可以在结束任务后来拿。当按下按钮后出门与リジー对话就能完成任务。提示：一开始往最左边走，右边和中间的楼梯不要上。

No.9 传说の大泥棒登场！

发生条件	在咖啡店与仁吃完咖喱饭后
委托地点	第二ミルチア市街
委托人	メイブル
达成条件	帮メイブル拿回布娃娃
报酬	二人技・精灵の夜想曲（卡奥斯和Jr.的二人技）
说明	与メイブル对话后任务开始。一直追那个小偷，追到一定程度就会在地上捡到。

No.10 传说の青い花

发生条件	到达旧ミルチア后
委托地点	第二ミルチア市街 医院
委托人	ルーティ
达成条件	种出花
报酬	シークレットキーNo.15
说明	与ルーティ对话后任务开始。花坛就在她所在的那个房间。种的花种要是"スプリングシード（春之种）"，在エルザ上F1左边的客房里与机器人对话可获得；肥料要"ハイパー肥料（究极肥料）"，在第二ミルチア的宇宙港口（スペースポート）的出口处，与那个老人对话后可获取。之后回到ルーティ所在的房间，施4次肥种花。要注意的是，如果不是用春之种和究极肥料培养的话，任务会失败。

No.11 绝对绝命！给水源！

发生条件	在咖啡店与仁吃完咖喱饭后
委托地点	第二ミルチア市街 第二セクター
委托人	シアラン
达成条件	破坏闪红光的净水装置
报酬	シークレットキーNo.11
说明	与シアラン对话开始任务。有问题的净水装置可以在仪器里查出，随时去确认，不要破坏错了，破坏错了的话任务会重新开始。破坏所有有问题的净水装置后与外面的シアラン对话就能完成任务。

No.12 水のトラブルお任せあれ！

发生条件	旧ミルチア到达之后
委托地点	第二ミルチア市街 第二セクター
委托人	レイ
达成条件	去净水设置B2按顺序转动阀门
报酬	シークレットキーNo 12
说明	与レイ对话后得到"水质调整槽Aの键"后任务开始。乘电梯下去转动6个阀门即可完成任务。要注意的是前5个要顺时针转15次，而最后一个要顺时针转30次。至于什么"水质调整槽B"，似乎这里与它没什么关系，但与后面的任务有关。

No.13 战栗の下水道の魔物

发生条件	通关之后
委托地点	第二ミルチア市街
委托人	グレン
达成条件	去净水设施最里面打倒敌人
报酬	デコーダNo.8
说明	通关之后去第二ミルチア与グレン对话后任务开始，要注意的是之前必须完成了G2的No.11和No.12的任务才行。

No.14 歌姬の思い

发生条件	旧ミルチア到达之后
委托地点	第二ミルチア 第一セクター
委托人	ケイト
达成条件	拿到"思い出のロケット"
报酬	シークレットキーNo.21
说明	与ケイト对话后任务开始。这时去14年前的ミルチア，打倒BOSSロッドブロンデル得到"思い出のロケット"。要注意的是这场战斗是可以逃跑的，所以可以在这里不停地偷道具赚钱还债。

No.15 花嫁の忧

发生条件	旧ミルチア到达之后
委托地点	ファウンデーション市街 宾馆
委托人	マロリー
达成条件	找结婚戒指
报酬	シークレットキーNo.17
说明	与マロリー对话得到"振动チェッカー"后任务开始。结婚戒指有特定的振动节奏，给错了任务就会失败，正确的戒指是在洗衣服的房间内。找到戒指后交给マロリー完成任务。

No.16 伟大なる音乐家

发生条件	在咖啡店与仁吃完咖喱饭后
委托地点	ファウンデーション 宾馆2楼
委托人	マーゴイルズ
达成条件	寻找八音盒
报酬	アイアン4乐谱
说明	与マーゴイルズ对话后任务开始。八音盒在キング所在的地方的リッグス那，リッグス在车子底下修车，要将车子破坏掉才能与他对话。拿到八音盒后回去还给マーゴイルズ完成任务。

No.17

发生条件	完成G2的No.9和No 23
委托地点	ファウンデーション市街喷水池附近
委托人	ボニー
达成条件	找到工作
报酬	二人技・デュオスペルレイ（紫苑和卡奥斯的二人技）
说明	在酒场与ボニー对话后得到提示，在洗衣店得到仆人服装（ピンク），在酒场2楼得到"上流阶级の心得"，然后在酒场与老板对话后就可以了。

No.18 英雄

发生条件	在咖啡店与仁吃完咖喱饭后
委托地点	第二ミルチア市街
委托人	ジャネット
达成条件	追求缺陷
报酬	解除コード （在ファウンデーション世界石像前输入密码"3589"后……）
说明	与ジャネット对话后任务开始。与クーカイ・ファウンデーション酒场入口的女性对话可以知道建筑者的消息，然后在面包店旁边破坏掉汽车后与里面的建筑者对话得到道具，回去交给ジャネット完成任务。

www.plumbook.cn

No.19 小さな命

发生条件	在咖啡店与仁吃完咖喱饭后
委托地点	クーカイ・ファウンデーション市街
委托人	キング
达成条件	去第二ミルチア带回医生
报酬	ゼータジストDC×2
说明	与キング对话后任务开始。去第二ミルチア的第一セクター的医院找到医生，然后回到キング那里就会发现医生已经去那里了，与キング对话后完成任务。

No.20 すずたつ时の纯情

发生条件	到达第二ミルチア后
委托地点	ファウンデーション 宾馆2楼
委托人	クレイマー
达成条件	擦窗户
报酬	キング仓库的钥匙
说明	与クレイマー对话后任务开始。在限定时间内擦完窗户完成任务，注意是用右摇杆擦，不要慌张，谨慎地擦就行了。不行的话也没关系，反正可以反复挑战。

No.21 开かずの间の秘密

发生条件	通关之后
委托地点	ファウンデーション 喷水池
委托人	ロイ
达成条件	详情请看"通关之后"
报酬	スキルドラッグE×6
说明	详情请看"通关之后"。

No.22 ジャン屋の大将

发生条件	在咖啡店与仁吃完咖喱饭后
委托地点	クーカイ・ファウンデーション市街
委托人	ジョニー
达成条件	与该区域的人进行猜拳比赛
报酬	二人技・クロスフィスト（基克和KOS-MOS的二人技）
说明	与ジョニー对话后就可以进行猜拳比赛了，比赛的人就在ジョニー所在的那个区域，一共12人，比赛不管输赢。与12人比赛后与ジョニー对话就能完成任务。

No.23 盗まれた记忆

发生条件	通过机动要塞之后
委托地点	エルザB1
委托人	パナシェ
达成条件	修复记忆
报酬	二人技・灼热の合唱（Jr.和基克的二人技）
说明	与パナシェ对话后任务开始。从ヴェクター二局的人那里得到"パワーバッテリー"，然后返回エルザ在电脑前使用。这时我们可以看到屏幕两个有8个不同颜色的格子，停在某种颜色上，屏幕上相同色的就会消去，按○键可以影响颜色所停的位置。电池可以用5次，没电了就去ヴェクター二局充电吧。

No.24 街のクイズ王

发生条件	通关之后
委托地点	ファウンデーションランチ发射场
委托人	シモン
达成条件	回答问题
报酬	EMAX300
说明	答案如下：

Q1：4	Q5、40	Q9、10	Q13：4	Q17：01
Q2：2000	Q6、229	Q10、5	Q14：10	Q18：9
Q3：8	Q7：3	Q11：12	Q15：25612	Q19 7
Q4：4	Q8、6	Q12：82	Q16：34	Q20 28080

No.25 おばあちゃんの思い出

发生条件	卯月仁家的事件后
委托地点	第二ミルチア市街 第一セクター
委托人	ステラ
达成条件	收集回忆的物品
报酬	クラスドラッグC×2、紫苑的泳装、卡奥斯的泳装
说明	回忆的物品虽说拿一个就行了，但如果不收集齐3个的话任务是会失败的。3个饰品的所在地是：与广告店前的アニラ对话（发饰）、与咖啡屋前的レイチエル对话（ビスチエ）、与净水设施前道路上的トッド对话（シエーズ）。

No.26 救出！

发生条件	旧ミルチア崩坏后
委托地点	クーカ・イファウンデーションランチ
委托人	ピット
达成条件	找回ピット的儿子
报酬	シークレットキーNo.10
说明	与ピット对话后任务开始，并得到"玩具店の键"。传送到14年前的旧ミルチア的玩具店，输入密码"4949"，进去打败BOSS后救出小孩。

No.27 传说の…

发生条件	与エルザ合流后
委托地点	エルザ食堂
委托人	アドニス
达成条件	调制船长喜欢的酒
报酬	デコーダNo.14
说明	正确答案是：甜、辣、酸的比例为3：2：2。

No.28 战…

发生条件	通关之后
委托地点	クーカ・イファウンデーション市街地
委托人	カイト
达成条件	击倒BOSS
报酬	二人技・ダンシングロンド（KOS-MOS和卡奥斯的二人技）
说明	要完成黑博士以及击败黑恺撒的情节后才行，与カイト对话后再去天空遗迹的最上层，就会碰到游戏的最强BOSSマッドスケルター，击败它后与カイト对话完成任务。

No.29 幻の巨大鱼を追え

发生条件	男性角色与委托人对话
委托地点	ファウンデーションフィッシングラボ
委托人	ブッチ
达成条件	钓起巨大鱼"レッドアイ"
报酬	デコーダNo.16
说明	用男性角色与ブッチ对话后任务开始。限时1分30秒，看到哪个区域有鱼就丢杆，然后慢慢按顺时针转动右摇杆。这个迷你游戏完全看运气，如果没钓到继续钓就是了。

No.30 5匹の…

发生条件	旧ミルチア到达后
委托地点	ファウンデーション キング家
委托人	クライブ
达成条件	[illegible]
报酬	二人技・クロスヒルベルト（KOS-MOS和MOMO的二人技）
说明	与クライブ对话后任务开始。与以下的人对话就行了： ウォーカー：ナースチャ&グリシャム【ファウンデーション酒场】 ルブール：カガリ【ファウンデーション 洗衣店】 オーリー：マルセロ【第二ミルチア スペースポート】 ニュート：アニューゼ【第二ミルチア 40エージェンシー】 ルップ、ヴァレンティナ【第二ミルチア 咖啡屋】 对完话后回ファウンデーション与クライブ对话基克完成任务。

No.31 思い出は永远に……

发生条件	机动要塞完成后，用MOMO或Jr.与委托人对话
委托地点	ファウンデーション市街
委托人	レイラ
达成条件	寻找照片的场所
报酬	金库の解除キー
说明	与レイラ对话后任务开始。先去3楼调查照片，然后去第二ミルチア的第二セクター广告店找オーガスト・ハンソン对话，之后回去和レイラ对话即可完成任务。要注意的是，完成任务时对话的人也必须是MOMO或Jr.

No.32 船长の为なら

发生条件	搭乘エルザ后
委托地点	エルザ
委托人	カミカゼ
达成条件	帮船长还钱
报酬	シークレットキーNo.19、ジギーストライク（基克和MOMO的二人技）、X-BUSTER（KOS-MOS的特殊技）、仁的泳装
说明	与カミカゼ对话后任务开始。还钱在ス[illegible]ー；与K-2[illegible]道具还债，最好的赚钱方法是[illegible]マーグ[illegible]时候他身上的"新二[illegible]"或通关后不停打教堂给"新二人技卷四"，一个卖50万，很快就能还完一千万的债的。

www.plumbook.cn

No.33 エンセフェロン大冒险

发生条件	オルムス要塞完成后
委托地点	ファウンデーション ランチ发射地
委托人	フーゴ
达成条件	驱除 BUG
报酬	シークレットキ－No 18
说明	前往 MOMO 深层领域・夏，调查开始附近厕所上的纸可以看到提示（需破坏）。具体地点如下. 1:北边的看板里面 2.乱开着红色花的地方 3:横跨的大木头旁边开着的白花 4.有水流入的洞穴旁边的墙壁 5:从蓝色的花开始向西 8 步、向南 3 步、向东 6 步、向被 12 步的地方的那棵树。(步数为大致步数) 6:小屋附近的岩石上，开着红花的地方 7:朽木的洞穴中 8 画有蘑菇的画 9.像人脸的岩石 10:森林里最大的那棵树

No.34

发生条件	用紫苑和委托人对话
委托地点	第二ミルチア市街
委托人	ヴァルテル
达成条件	比赛 G2 的完成度
报酬	二人技・デュオバスター（紫苑和 KOS—MOS 的二人技）
说明	用紫苑和ヴァルテル对话后任务开始。总之，如果完成了前面 35 个 G2 后绝对能赢！

No.34 ラブプリ…チャ…

发生条件	旧ミルチア到达后
委托地点	第二ミルチア市街
委托人	カルロス
达成条件	调查最好的约会地点
报酬	二人技・英雄剑舞（仁和紫苑的二人技）
说明	与カルロス对话后任务开始。与市民对话，调查最佳约会地点。最后的结果是. ・第二ミルチア 4 票 ・ファウンデーションバー 3 票 ・デュランダルパーク．3 票 ・デュランダル公园．1 票 所以"第二ミルチア"是正确答案。

No.35

发生条件	用男性角色与委托人对话
委托地点	ファウンデーション宾馆阁楼
委托人	カルボ
达成条件	整理阁楼
报酬	デコーダ No.13
说明	与カルボ对话后任务开始。修理很简单，连打○键就可以了。

流程

DISC1

开始

【事件】新闻播放合成人（レアリアン）的暴走事件。

【事件】卡南（カナン）、赫尔马（ヘルマー）、卡奥斯（ケイオス）的对话。

【事件】卡南与卡奥斯驾驶 E.S 阿谢尔出发，发生空中战斗。

旧ミルチア市街

驾驶阿谢尔沿街道前进，途中会进行系统的介绍。破坏障碍物会得到道具。

【事件】卡南和卡奥斯的对话。

【事件】仁、卡南、卡奥斯的对话。

开始探索旧米鲁奇亚市，这里最好让卡奥斯觉醒回复技巧。

【事件】仁、卡南、卡奥斯的对话。

【事件】仁和马格利斯（マーグリス）的对话。

VS.马格利斯大佐

马格利斯的 Break Zone 是 CB，所以用△□开始攻击。他的弱点是：物理攻击／冷／斩，所以用仁的攻击或用仁和卡奥斯的二人技冰纹剑对他都有特效，总的来说注意 HP 就行了，没什么难度。

【事件】仁和马格利斯的对话。

【事件】仁、卡南、卡奥斯的对话。

第二米鲁奇亚（ミルチア）

【事件】赫尔马与卡南的对话。ヘルマーとカナンの会话

【事件】马格利斯与教皇的对话。マーグリスと教皇の会话

【事件】马格利斯与贝蕾格丽（ペレグリー）的对话。

【事件】旁白。（可以看到紫苑的眼镜是如何被阿伦那厮踩碎的☺）

宇宙空港（スペースポート）

【事件】基克（ジギー）与米兹拉西（ミズラヒ）博士的对话。

【事件】基克与 Jr. 的对话。

操纵基克到同伴那里。

【事件】基克与 MOMO 的对话。

【事件】受到パイラム的袭击。（这里大家可以看到 MOMO 那高超的驾驶技巧，跟 MOMO 的驾驶技巧相比，暴走族明显是未够班）

第二米鲁奇亚市街

【事件】对话。

这里记得让同伴习得一些技巧，以回复系的为优先。另外，记住敌人 Break Zone 的メモリ一定要学。

【事件】Jr. 与该南（ガイナン）的对话。

【事件】赫尔马独自一人的自语。

继续前进。

【事件】从ヘリコプター出现敌人。

由于马上要进行 BOSS 战，在 SAVE 点周围利用 SAVE 时的全回复升几级也不错。之后乘电梯往上走。

VS.0-88 ライブラ

这家伙的 Break Zone 是 ΛΛ，弱点是：以太／雷／突，显然 MOMO 的普通攻击对它是有特效的。这个 BOSS 有全体攻击，要注意，不过同伴要是有回复魔法那就没什么问题了。

之后继续前进，注意障碍物里会出现敌人。

VS.派拉姆（パイラム）

VS.斯秋塔姆（スキュータム）

派拉姆的弱点是：物理攻击／B／气／雷／突，斯秋塔姆的弱点是：以太攻击／B／气／雷／突。一开始打倒斯秋塔姆比较好，MOMO 的普通攻击有特效。派拉姆有全体攻击，但是只要有 2 个同伴觉醒了回复魔法的话，那么战斗也就没那么吃力了。

【事件】BOSS 战后，贝蕾格丽突然来袭。

【事件】卡南和贝蕾格丽的空中激战。

【事件】Jr. 的回忆。

【事件】Jr. 与 MOMO 的对话。

第二米鲁奇亚

【事件】紫苑（シオン）一行的对话。

【事件】紫苑的回忆。

【事件】紫苑与阿伦（アレン）的对话。

第二米鲁奇亚市街地

【事件】与小鸣对话可以开始 O2 キャンペーン。

【事件】从アンジェリーナ那里得到デコーダ No.6，セグメントアドレス开启。

【事件】紫苑说肚子饿了。

【事件】与モビィディック内的店长对话。

【事件】与 Jr.、ケイオス对话。

【事件】赫尔马、该南、谢莉（シェリィ）、梅莉（メリィ）的对话。

【事件】该南与阿鲁贝多（アルベド）的对话。

【事件】仁登场。

几次对话后紫苑与卡奥斯、Jr.、仁合流。

卯月（ウヅキ）家

【事件】紫苑与仁吵架。在这个情节中我们可以看到兄妹俩之间的关系似乎有点紧张。

【事件】卡奥斯、Jr.、紫苑的对话。

【事件】马格利斯与泽拉斯（ゼラース）的对话。

【事件】卡奥斯、Jr.、紫苑、仁的对话。

【事件】卡奥斯、Jr.、仁的对话。

【事件】卡奥斯、仁的对话。

U.M.N.管理中心

【事件】对话。

【事件】Jr. 与由利（ユリ）的对话。

【事件】基克与由利的对话。

【事件】MOMO 的解析。

VECTOR（ヴェクター）三局

【事件】紫苑与阿伦的对话。

【事件】赫尔马与仁的对话。

【事件】与 Jr. 他们合流。

U.M.N.管理中心

【事件】合流。

【事件】对话。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

【事件】Jr.的回忆。

MOMO 深层领域

樱（サクラ）的世界

【事件】对话。

上2楼，发生事件后出门。

インスティテュート—

【事件】有利和鲁贝多（ルベド）的对话。

跟着鲁贝多三人走发生事件。

【事件】由利与鲁贝多的对话。

【事件】樱与鲁贝多的对话。

【事件】鲁贝多三人的对话。

【事件】鲁贝多三人与西特琳（シトリン）的对话。

【事件】会话。

MOMO 深层领域·夏

破坏障碍物可能会有敌人，这里的敌人能力比较强，还是多练几级比较好。注意有的地方需要破坏树木搭桥。

【事件】鲁贝多三人受到袭击。

【事件】受到污染体袭击，战斗开始。

由于污染体对以太攻击弱，所以以MOMO为主要攻击角色，多用BOOST。

【事件】レベル4登场。

VS.レベル4

这个敌人的Break Zone是CCBB，弱点是：物理攻击/气/雷/突/斩。当它HP越低时，攻击力越高，所以要注意自己HP的剩余量。另外，它的全体攻击会有异常状态效果，要注意。时间拖久了它还会呼唤同伴。

インスティテュート

继续追鲁贝多三人发展剧情。

【事件】鲁贝多三人的对话。

【事件】对话。

【事件】由利的对话。

MOMO 深层领域·冬

这里的地形与MOMO深层领域·夏是一样的。追鲁贝多三人，这里的BOSS比较强劲，所以最好升几级。

【事件】鲁贝多三人的对话。

VS.アルベド

阿鲁贝多的Break Zone是BCCB，弱点是：炎/突/斩。既然他怕炎，那就让基克上吧。另外两个小队选的是MOMO和KOS-MOS，利用BOOST破坏他的双手。不过当他双手没了的时候攻击力会上升，要注意HP。阿鲁贝多的全体攻击伤害在500左右，如果来不及回复的话就用CHANGE换战斗人员。

【事件】对话。

进入SAVE画面，DISC1结束。

DISC2

旁白

【事件】旁白。

【事件】由利和MOMO的对话。

VECTOR 一局

【事件】紫苑和学妹美雪（ミユキ）的对话。

前往阿伦那里，与阿伦对话拿到安眠药后会自己房间休息。

【事件】紫苑的梦。

前往通信室。

【事件】紫苑与内皮莉姆（ネピリム）的对话。

【事件】紫苑与阿伦的对话。

曙光·重要管理区域

这里只有紫苑一人作战，但不用害怕，紫苑的攻击刚好克制这里的敌人，正是让紫苑升级的好时机。

注意要爬到炮台上破坏建筑物才能打开门，另一个炮台轰对面的箱子可以拿到道具。进门后破坏箱子打通道路的情况如图。

【事件】紫苑和阿伦的对话。

在蓄水室里，从左往右的3个箱子都破坏掉，剩最右边那个。然后爬到玻璃台，站在最左上角，这样玻璃板倾斜，右下角的门就可以进了。

有风的地方先从道路的正中缓慢前进，然后关掉右边的开关，让风停下来。

【事件】警告发生

VS.フレネル×2

BOSS的Break Zone是BB，弱点是：以太/B/雷。没什么难度，正好被紫苑的攻击克制，只要注意HP，很容易获胜。

【事件】紫苑和阿伦的对话。

宇宙

【事件】紫苑受到袭击。

【事件】KOS-MOS前来救驾，相当酷！

【事件】马休斯（マシューズ）发送来通信

艾尔莎号（エルザ）

【事件】紫苑与同伴合流。

虽然可以马上出发，不过可以去找点セグメントアドレス或者完成几个O2キャンペーン。

【事件】对话。

【事件】敌人出现。

奥尔姆斯（オルムス）要塞

这里将是机器人战。首先在最初的岔路向上走，来到机关处用□键打那4个球体，让红色发光部分对准中央的棒。再往前进又会换成角色行动，进门按下机关，然后再返回E.S乘坐E.S前进，之后的岔路向下走，记住随时记录。

【事件】派拉姆和斯秋塔姆出现。

VS.派拉姆、斯秋塔姆。

派拉姆的弱点是：物理攻击/突/打，斯秋塔姆的弱点是：以太攻击/B/气/雷。由于派拉姆在HP打到一定程度时会发狂，发一炮伤害高达6000多的攻击，所以最好是先不攻击派拉姆而先打倒斯秋塔姆，这样派拉姆就不会出那招了。

击倒BOSS后打开这个房间的机关架桥，然后乘电梯，途中记得破坏箱子。

重量式电梯：从右边是将方块踢下去，前方是破坏方块。要想到达对面，踢方块的顺序是：1.先破坏第一个；2.从右边将一组方块踢下去；3.再破坏；4.再从右边踢一组方块；5.从梯子爬到电梯上，然后将电梯上的方块破坏一组，这样就可以到达第7层的正确道路了。

滑动方块拼路：如图

光之柱：蓝色的是往下，橙色的是往上，要往下走，目标是绿色的柱子。

VS.オルグイア

给她一定伤害就会觉醒，觉醒后能力下降，这时用BOOST给她造成连续伤害。这是目前为止最难打的一仗，要做好长期战的准备。

击倒BOSS后破坏柱子，中间的核心部分落下，进去之前一定记住存盘。

自爆装置的机关摆放如图。

自爆装置启动后要在30分钟之内脱出。

【事件】イカサル出现

VS.イカサル

BOSS的弱点是：气/冷/突/斩。相较刚才的战斗这场战斗显然要轻松得多，注意HP的剩余量就是了。

【事件】回到艾尔莎号。

【事件】被幽兰黛儿（デュランダル）救出。

幽兰黛儿

【事件】该南的回忆情节。

【事件】赫尔马发来通信。

记住在バークエリア的"ウブな量产型百式"那拿デコーダNo.11。然后去ドックエリア乘坐艾尔莎号。在去旧米鲁奇亚前可以前往ファウンデーション，完成一些O2。

艾尔莎号

与马休斯对话就可以前往旧米鲁奇亚，如果拒绝再与他对话可前往第二米鲁奇亚，如果还有什么事没做可前往。

【事件】通信。

【事件】与同伴对话。

水没都市

【事件】E.S.出动

这里道路比较单一，破坏障碍物即可前进，不过敌人比较强，要小心。

【事件】被敌人发现。

VS.ナグルファル主炮

BOSS的弱点是：B/气/雷/炎/冷/突/斩/打。不要理会那些小兵，因为小兵是无限出的，所以直接对付BOSS。主炮会张开防护罩，要注意。

ラビュリントス

水位调节室：先把左侧调到4，然后按2次2就行了。

【事件】对话。

在有升降梯的房间，先去右下、左下的通路解除锁，然后乘升降梯向下。

【事件】对话。

解锁的顺序：先从左边的电梯上去，将中央的机械拉上来，然后从左边的电梯下去，在中央机械的下方解开ロックA，然后又从左边的电梯上行，走到对面打开机关降下中央机械，然后顺楼梯下行进入机械里面。

【事件】对话。

解开ロックB前往左哈尔（ゾハル）的保存库。

【事件】仁VS.马格利斯

(BOSS) VS.マーグリス

马格利斯的Break Zone是：CBCB，弱点是：以太攻击/B/突。这场战斗仁会强制参战，攻击马格利斯的分身会给他回复HP，这里可以偷分身上的"新二人技觉醒三"赚钱。另外，最后一击一定要仁来完成。

【事件】马格利斯撤退。

【事件】对话。

【MOVIE】米鲁奇亚崩坏。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

幽兰黛儿

【事件】通信。

从ドックエリア前往艾尔莎号。

艾尔莎号

与马休斯对话可以在"オメガシステム"第二ミルチア"ファウンデーション"3个地方移动，如果还有什么G2没玩成可以去完成。要完成剧情就选择"オメガシステム"。

〔MOVIE〕前往欧美加系统（オメガシステム）。

オメガシステム

最开始是乘坐E.S，前进破坏障碍物乘坐电梯。接下来是角色行动，破坏障碍物后上楼梯，朝前进按下机关，这里机关有2个，按下后锁打开。锁打开后就能进入SAVE点下面的门了。

电梯锁的解除：1.到最下面去打开电源（在SAVE点下面）；2.到最上面启动电梯；3.根据电梯的动向适时打开挡板。注意，失败后E.S又会回到最上面。

【事件】敌人出现。

【BOSS】VS.インベルシオン

BOSS的弱点是：物理攻击/气/炎，由于会反击，有点麻烦，尽量保持HP在一定水准以上，以物理攻击为主展开进攻吧，显然阿谢尔是这场战斗的主力。

3色方块破坏的谜题，括号内为破坏放块的数量：1.最左边一列的蓝色（8）；2.最左边一列的黄色（1）；3.从左边数第3列的红色（2）；4.正中的红色（11）；5.从左边数第4列的蓝色（2）；6.从左边数第2列的黄色（4）；7.从左边数第2列的蓝色（2）；8.从中间连到右上的蓝色（9）；9.右下的黄色（2）；10.从右边数第3列的黄色（5）；11.从右边数第2列上部的红色（1）；12.最右边一列的黄色（5）；13.从右边数第3列上部的红色（1）。

如果不想解这个谜可以从左边的E.S通路走，反正最后到达的终点是一样的。

【事件】BOSS出现。

【BOSS】VS.ガシドラル

BOSS的Break Zone是CCCC，弱点是：B。这场战斗队员交换很重要，镜子中映出哪个同伴就要将那个同伴换下去，免得OVER。BOSS的反击是全体攻击，所以以BOOST展开攻击吧，最好多蓄几个STOCK，一口气打过去。

朝前走发生剧情。

【事件】阿鲁贝多登场。

【事件】アルベド VS.教皇

【BOSS】VS.教皇

教皇的第一形态的Break Zone是BCBB，第二形态是BCC，弱点是：物理攻击/突/斩/打。教皇只会用以太攻击，所以以太防御就很重要了，最好是多蓄几个STOCK，一阵BOOST狂攻。第二形态要注意，当教皇HP减到一定程度时，他后面的プロトオメガ会发动伤害2000左右的攻击，还是STOCK蓄满后连续BOOST比较好。

【事件】テスタメント袭来。

【事件】教皇死去。

【事件】基克的愤怒。

【事件】回到艾尔莎号。

幽兰黛儿

【事件】对话。

前往パークエリア。

【事件】紫苑与Jr.的对话。

【事件】由利与基克的对话。

【事件】基克与Jr.的对话。

局所事象变移

这里将是Jr.一个人行动，前进中发生剧情，最后面对的BOSS是阿鲁贝多。阿鲁贝多一开始就给Jr.用了セーフティー，保证Jr.不死。战斗中偶尔会用以太攻击，不过一般都是在挑衅。将阿鲁贝多的HP减为0时他会放一招伤害约1000的攻击，要注意。击倒阿鲁贝多后就迎来了《二章》的结局。

流程

当游戏通关看完通关动画之后，游戏会叫玩家存档。当存完档后，读取这个通关记录，这时会发现身处エルザ号，并且情节是在打教皇之前。

读取通关记录后，会发现博士就站在你面前，上前去就会自动发生情节。原来博士希望主人公找到自己的兄弟黑博士，并阻止他建造黑恺撒的计划。与博士对完话后去第二ミルチア找到教授（キョウジュ），他会给你一个シーケンB的道具。这是什么？大家是否记得在MOMO深层领域·夏和オルムス要塞里破坏障碍物后发现一个三角形的叫"フォービドウンデバイズ"的类似传送装置的东西，这就是通往隐藏迷宫的入口。教授给的シーケンB就是开启オルムス要塞里传送装置的钥匙。

オルムス要塞——沙漠

在オルムス要塞的传送点前使用シーケンB就会来到这个隐藏迷宫，而沙漠里面的战斗是机器人战。破坏沙漠中的流沙有可能出现的是宝箱，有可能是敌人，要注意。出来的那个区域，破坏墙壁的中部就会来到沙漠的内部，到了内部需要开动机关移动架桥才能打开通往BOSS的道路。击败BOSS后黄色的封引就解开了，而在沙漠也可以找到シーケンC。另外，红、黄、蓝3个封引的所在地就在沙漠内部。

モモ深层领域·夏——工业设施

得到シーケンC后就可以去MOMO深层领域·夏，进入那里的隐藏迷宫了。要注意的是，如果想拿到シーケンA那么就必须接G2第21号任务，关于这个G2的请看前面的"G2キャンペーン"。

工业设施的迷宫很简单，就是开机关让电梯启动，惟一要注意的是要在吊车那个地方启动吊车爆掉楼下的箱子，才能让道路通顺。

工业设施的BOSS开始对它的伤害是很小的，但攻击一阵后它会感到有G2那个委托人的气味，从而解开Break Block，这时才能对它造成较大的伤害。击败它后继续前进开启机关，然后乘电梯来到最下层。

这里的谜题是打箱子，一共可以打5次。每个箱子对应一个数字，而数字对应墙上灯开、关的数量。上面一排箱子对应的是灯亮，而下面一排则是灯熄（上面一排对应的数字从左到右是1、3、5、7，下面一排对应的数字是-2、-4、-6、-8）。当墙上的9盏灯全部亮的时候门才会打开，不过要注意的是，射击次数如果在4次以下，即使9盏灯亮了门也是不会打开的。灯亮的盏数如果在10以上，则有的箱子就不能打了，与此同时，当灯亮的盏数在0以下时，则也会有箱子不能打了。比如你打了亮5盏灯的蓝色箱子，那么上面一排的亮7盏灯的红色箱子就不能打了，而下面一排熄6盏灯和熄9盏灯的紫色箱子和绿色箱子也不能打了。如此以来按照红色→灰色→蓝色→橙色→黄色或淡蓝色→红色→灰色→蓝色的顺序就能打开门了。这样就可以拿到シーケンA了。

教授的家——天空遗迹

拿了シーケンA就可以回教授的家了（中途可顺便去把G2No.21了解了），有了シーケンA就可以在教授家的传送点去天空遗迹了。

天空遗迹的敌人很强，但经验值也狂多，可以在这里升一下级，当然如果你想不停虐待教皇升级的话我也不反对（^_^）。

首先就是要解开镶嵌有红、黄、蓝3颗宝珠的门，这要打败3个敌人，打倒它们后会出现宝珠，破坏掉宝珠就能开启那扇门。进入门后就是螺旋上升，途中同样到打中BOSS（打5个中BOSS那战要在最后一击时将它们同时击倒才行），还可以看到セグメントアドレスNo.12。来到顶层看到一个守着宝箱的巨大BOSS，干掉它后打开宝箱得到デコーダ12，这就可以开启刚才那扇セグメントアドレスNo.12的门了，在里面的宝箱中拿到シーケンD。

オルムス要塞——沙漠——スペースコロシアム

回到沙漠，利用シーケンD开启最后的传送点直接传送到太空竞技场。在这里就可以看到黑博士，当然，也看到了BOSS黑恺撒。黑恺撒的HP有192000，并且在伤害了一定程度后会发恺撒防护罩，如果此时手上已经拿到了恺撒（本来要先找恺撒的部件，但利用了BUG之后可以直接得到3个），可以放恺撒打破防护罩，如果没有就放合体技打！总之，祝你好运……（-_-）

击倒黑恺撒就可以接G2No.28的任务了，接了之后再去天空遗迹顶部，就会遇到游戏的最强隐藏BOSS，呵呵，好自为之……

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

一点小心得

1.MOMO和紫苑的攻击都属于以太攻击，所以不用给她们加物理攻击的能力。紫苑的攻击还是雷属性，所以对机械系的敌人很有效，在有些隐藏迷宫里能发挥很大的作用。

2.给船长还债需要偿还一千万，不过有方法快速赚钱，那就是在第二次打马格利斯（マーグリス）或教皇的时候偷他们身上的"二人技觉醒"的道具，第二次打马格利斯时偷道具时记住是偷分身身上的道具，只要不干掉本体，他就会不停放分身的。

3.コンボブーストＬ是可以让自己和自己BOOST的技巧，这样一来就可以让一个人放合体以太技，只要自己和自己BOOST就行了，MOMO一定要装这个技能，因为她的以太攻击和EP成长是最高的，如果再给她装上EP消耗2倍但以太攻击2倍和EP消费减半的技能，那她就成为了最强的以太攻击单位了。

4.机器人状态时，チャージバースト（STOCK时EP回复）是MOMO必装的技巧，另外，HP为0时复活，并且HP回复为最大值的一半的技巧也要装，而STOCK时异常状态恢复的チャージクリーン也是比较使用的技能。

& 3DM SMV
www.plumbook.cn

攻略透解 Guide Through

脚踏实地 王道育成

文 阿迪

全国的球迷玩家们久违了!《J联盟创造职业球会!'04》(以下简称《球会04》)终于在6月中的一天如约而至,在四年一度的欧洲杯期间有它的推波助澜,相信各位球迷玩家心中的足球热情定会加倍高涨。先玩《球会04》再看球，多么惬意的一件事。究竟《球会04》相对于前作《球会3》有哪些重大的变化?《球会04》又会有哪些倍受关注的新要素?请各位球迷玩家放心，本文将从包括序盘系统、球员这两大方面着眼，率先踢出《球会04》中的第一球!

J联盟创造职业球会!'04 | SEGA/ Smilebit | SLG
PS2 | J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!'04 | 2004年6月24日 | 日版
对应 PlayStation BB Unit | 保存可能年龄：全年龄

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!'04 ™

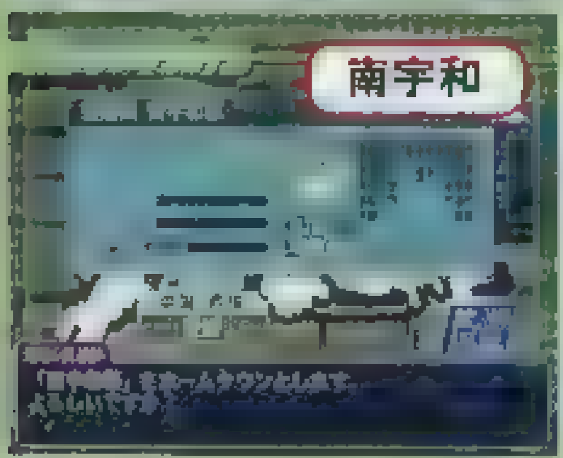
王道育成之序盘篇

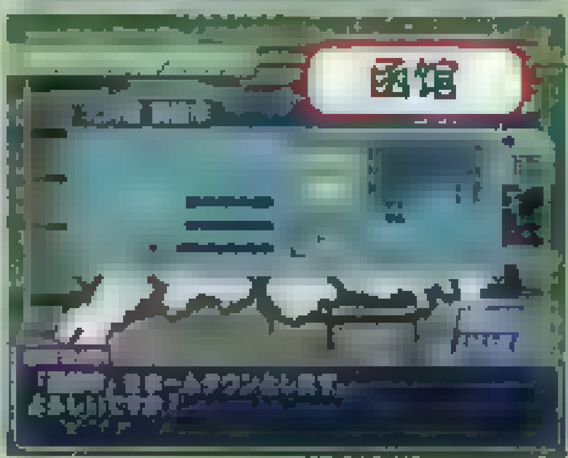
序盘篇之主场城市

在选择完四位美眉秘书和输入俱乐部代表的名字之后,接下来就是我们的俱乐部历史上最关键的第一步——选择主场城市。选择一个适合自己的主场城市,对游戏的投入度、序盘阶段的难易度和俱乐部日后的发展都有着长远的影响。选择主场城市最为关键的要素有以下几点

关键要素	影响效果
人口	主要影响俱乐部会员的数量，数量越多俱乐部产品则卖得越好。
雨量	主要影响比赛的上座率、体育场的折旧度和练习时的效率，疲劳度会有所提高。
足球人气	俱乐部的人气越高，俱乐部会员的初始数量和加入人数则越多。
地价	地价越高，月末结算时的设施维持费则越高。
交通	主要影响比赛时的上座率和城市的人口增长幅度。

结合《球会04》的序盘情况来看，一开始如果选择像东京新宿这样的大城市或其繁华地区，设施维持费是非常高的。另外像鸟取这样雨量极高的城市，在序盘阶段也是较难经营的。因为玩家得时常顾虑到各种额外的大笔开销。日本的降水带主要集中在狭长的边沿地区,而一般经济发达、人口众多的大城市也相应集中在这一地区。以下向大家推荐一些各要素比较均衡的主场城市，仅供参考。但花开两朵，各表一枝，像群马这一类非常著名的城市(详情请见《头文字D》)，如果玩家非常喜爱，那么选择又何妨呢?踢自己的足球，建自己的俱乐部，让别人去说吧。





序盘篇之球队配置

在《球会04》中，初期的教练人选将决定三名助理教练和初期球队的人员配置。可以说首先确定教练的人选是最为关键的要素!而教练所决定球队配置,根据其个别位置的强弱我们可以更有效地挑选接下来的补强外援。这至少对于玩家们在J2联赛头几年的征战是十分重要的!经过细心研究后,发现仓田一铁是序盘阶段性价比最好的教练。其固有的个人战法都为攻击型的STR、DRI、WINGB，这对于J2来说已然足矣。在较多低等级联赛的特征中，其攻守往往是不平衡的。而相对于《球会04》中的J2来说，进攻就是最好的防守!当然仓田的价格也属于初期教练的中等价位，对于序盘阶段能省则省的《球会04》来说是可以接受的。

仓田一铁的初期球队配置中守山靖忠、盛长秀一、和多家忠男这三位FW的能力实属一般，攻击非常乏力。所以该球队急需补强的位置是OMF或FW这样的攻击型球员，但相对于该球队中OMF白猪诚郎的能力来说，补强的第一位置应该是FW。而在初期补强外援的名单中，一共有イ・カンク(韩国)、エマーリロ(巴西)、エボイスキー(乌兹别克斯坦)三名前锋。エボイスキー的个人战法是WING，个人能力比较平均没有亮点!エマーリロ虽然有一脚定位球功夫,但是对于在序盘阶段实力较弱的玩家球队来说,进球多源自于反击。而每场比赛的定位球机会相对于反击的机会来说都来之不易。所以本文特别推荐イ・カンク,其无论是前锋球员最重要的决定力、技术、盘带、各种身体素质都在J2中位列前茅，与京都紫桑加的崔龙洙和黑部光昭一样都是J2射手王的有力竞争人选，也是球队打开胜利之门的钥匙!

当然我们推荐的并不只有仓田一铁这一位教练,ジェービズ同样是一位非常出色的外籍教练。其对于体能、精神面的指导对于序盘阶段的玩家球队会产生极大的作用。没有90分钟的体力或不懂得合理分配体力，那么谈何打比赛呢?其对于攻击和防守方面的指导力不足,可以通过有效的短期集训(下文简称camp)来弥补。ジェービズ的PC助理教练米山正人的重疲劳回复将会大大方便玩家球队保证足够的体力来进行严酷的J2联赛。而在ジェービズ的球队配置中，优点与缺点同样明显。这样大大方便了玩家有针对性地选择补强外援。SMF高杉真是这支球队Key Man式的人物，而前锋线同样拥有小出京一或武本喜晴这样能力比较出众的球员,所以该球队急需补强的第一位置是OMF和GK。一个好的门将就等于半支球队,所以拥有ORT个人战法的巴西门将シャバン就成为了我们重点推荐的球员。シャバン无论是扑救、处理高空球、筋力、瞬发力都属于世界级水准,而更难能可贵的是他的统率力是序盘阶段球队稳定军心的一大法宝。有这样一位令人放心的门将镇守后防，升J1也是指日可待啊!

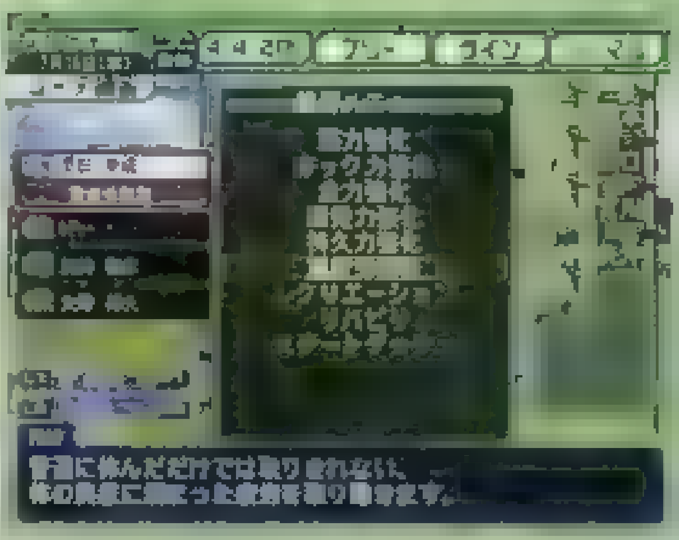
在初期的移籍LIST中有几位球员是需要大家特别关注的，他们的名字是东条康生(FW、STR)、渡韧茂夫(DMF)、伊东正秀(SDF、WINGB)不破辉章(DF、WINGB)、岩本圭(CDF)、酒井秀一(GK、ORT)，他们的年薪在3000~5000万内不等，看到了可千万不要错过噢。因为他们都是序盘阶段的绝对主力,可以更为有效地和外援一起补强玩家的球队!

初期的球探分成A、B、C三组随机抽取,由于《球会04》在序盘的时候资金相当吃紧,所以转会应尽量避免进行。球探的主要工作以新人搜索为主,一般第一年都能搜出一些较有能力的架空球员与卡片球员。A组推荐冲私名人(日本DF新人)、ケンデス(南美MF新人)、笠间志郎(日本MF新人);B组推荐田里义仁(日本与南美MF新人)、邦友清贵(日本GK新人)与成本逸郎(日本MF新人)二人能力差不多，由玩家根据位置自由选择，最后一位B组球探推荐キム・ジョンホ(亚洲GK、FW新人);C组推荐永科真人(日本FW新人)、パンカローネ(西欧MF新人)、トニー・ロー(日本、亚洲DF新人)。

序盘篇之球队训练

在《球会04》中如果无法消除球员的疲劳,那么就会直接影响到他们的状态和球队的士气,其结果就是糟糕的恶性循环,战绩将一落千丈。而解决球员的疲劳可以选择铺设草皮、修建桑拿室、PC助理教练的回复项目(体质与回复レクリエーション)。在序盘阶段，价值4亿日元的草皮不得不放弃一种奢侈，而价值1亿的桑拿室Lv1是否能建就见仁见智了。建议桑拿室Lv1和PC助理教练的回复项目一同使用，可以行之有效

© Original Game © SEGA © Smilebit/SEGA 2004



地在序盘阶段消除球员的疲劳。尽量使球员不要出现重度疲劳，因为其非常难以消除。所以每周去一次训练场是玩家们所必须考虑的，追踪关注球员的体能状态，如果发现轻度疲劳的球员就要及时使用PC助理教练的重疲劳回复及时消除该球员的疲劳。在《球会04》中除了重疲劳回复之外，PC助理教练还有筋力强化、キック力强化、走力强化、瞬发力强化、持久力强化、レクリエ　ション可以同时对三位球员进行指导。而GC守门员教练的セ－ブング、飞び出し、ハイクロス处理、PKセーブ　セットプレイ守备、フィードカ强化也可以同时指导三位守门员。在比赛之前的最后一次训练安排コンディション调整是较为有效地调整选手状态的办法，此外在自动休养设定中将休养等级调整为"疲れたらすぐ休む"也可以有效地抑制选手疲劳度的增长。如果玩家经常不注意去训练场查看选手体能状态的话，在重度疲劳的情况下是很容易受伤的。影响训练效果的因素有以下几点：

选手的低迷状态（コンディション）会使练习效果下降

选手的练习动力（モチベーション）不足很容易会受伤

上午进行练习后，下午进行的个人技练习可能会因为疲劳而导致效果下降

上午练习战术，下午练习迷你游戏（ミニゲーム）会使战术的理解度上升

如果上午、下午都连续进行フィジカル练习，会因为疲劳而导致效果下降

根据以上影响训练的要素，分别推荐序盘阶段主力的フィジカル（综合体能）练习表和战术练习表。

フィジカル练习表

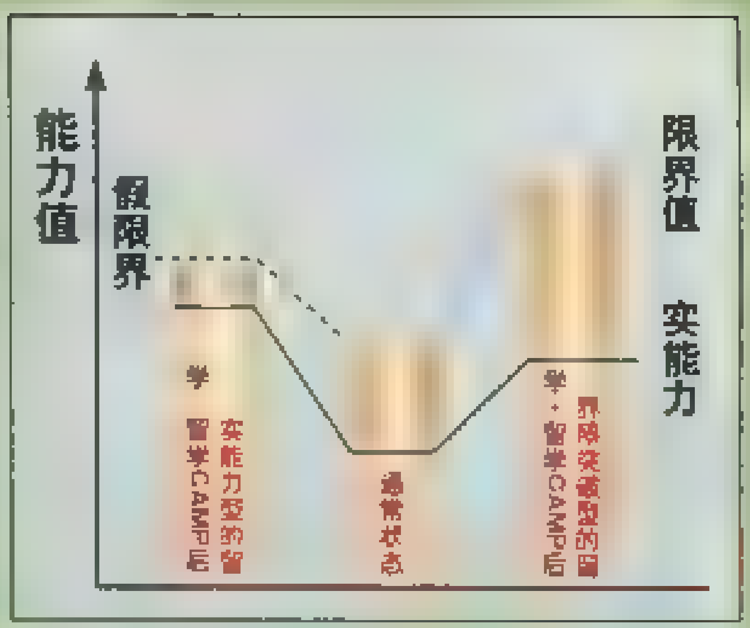
曜日	上午	下午
月	スタミナ	システム
火	休息	コンディション调整
水	比赛（スタミナ）	比赛（休息）
木	スタミナ	システム
金	休息	コンディション调整
土	比赛（スタミナ）	比赛（休息）

战术练习表

战术	连携强化
休息	コンディション调整
比赛（战术）	比赛（攻击力强化）
战术	连携强化
休息	コンディション调整
比赛（战术）	比赛（守备力强化）

序盘篇之球员育成

一般来说，球员的能力值都有一个限界值，这个数值的大小直接关系到一名选手的潜力与实力。当选手成长到限界值时，六角型能力框便不会再增长。但限界值其实是浮动的，有"假限界"与"真限界"之分。一般来说，在未进行camp和留学前，选手的实能力成长和限界值的大小都是暂时固定的。但当进行过实能力增长型的camp和留学后，选手的限界值会上升一定的幅度，实能力也会大幅度提升，而这时其所达到的幅度我们称之为"假限界"。当去过限界型的camp或留学之后，虽然选手的实能力上升幅度虽不如实能力camp或留学后所上升的幅度，但是选手的限界值却要比去实能力camp或留学后要大大提升，我们称之为"真限界"。两者相比，显然"真限界"在绝大多数情况下要优于"假限界"。



在游戏标题画面中的Player Trade选项中可以选择记忆卡中的球队，然后可以查看到每一位选手的一个数值（Point），我们一般称之为P值。虽然P值并不能完全作为衡量一位选手实力强弱的标准，不排除有高P低能的球员，但是从P值的高低还是能大体上分辨出一位选手的能力等级的。

P值	能力等级
200以上	难以在队内活跃起来
300以上	实力足以应付J2
350以上	序盘时的主力水准
400以上	日本球员的顶级水准
450以上	在世界级舞台上活跃的球员
500以上	有成为世界第一选手的可能性

在《球会04》中复活的"能力爆发"Event，以下简称开花。（笑）开花是指选手的能力在现阶段的限界值范围内发生一定幅度的爆发性成长。其直观反映在选手的六角型能力框上，黄色的部分为开花后所成长的幅度，蓝色的部分为开花前的选手能力。在"《球会》系列"的某一作中开花又称之为"A修正"，即该球员的全部实能力达到A级，且限界值也被固定为A级。所以很多玩家都很害怕《球会04》中的开花，害怕几年的血汗钱所买来的超一流球员因为开花而导致限界固定。但本作中的开花是不会改限界的，也就是说开花时的能力爆发成长只是在现阶段内的限界值范围内成长。许多普通选手在二次甚至三次开花后，六角型能力框几乎看不到有一丝黄色的成长幅度。

开花 Event 前后的球员能力

以冈本武次这一类二流中游能力的球员为例子，大家可以看到在没开花前作为新人的冈本几乎一无是处，但是紧接着在教练汇报其开花后，能力有了大幅度的提高。训练评价则从原来的"充分实力"提升了一个档次到"世界十分通用"。而《球会04》中的青年队选手也能够开花，如果有强力选手加入青年队并激活开花Event的话，那么相信其进入一线队后会成为一名即战力！所以说开花这样能力爆发性成长的Event在本作对于球员来说是非常有利的，究竟该如何激活开花的条件呢？经过总结归纳后，发现激活开花的条件有以下几种：

球队成员的退役	比赛连胜	同一位置的球员的竞争
去年比赛的积累	在青年队呆了较长一段时间	获得J1优胜
降级到J2	在俱乐部效力一定年数	

序盘篇之短期集训与留学

在新的一年开始之际，进入训练场查看球员状态的同时会发现"ㄆ"的符号，这表明了该球员处于"试合勘不足"的状态，必须通过有效的camp和多打Prematch才能解决这种状态。而一旦带着"ㄆ"的状态进行正式比赛的话，球员无法发挥自身实力的同时进而影响到全队的整体运作，结果往往不能令人满意。以下将列出各序盘阶段的camp的各项能力的提升资料，以便玩家可以更好地通过camp来提升能力和摆脱这小小的"ㄆ"。

		メンタル							スキル													フィジカル					ポジショニング					战术					システム	
地域名	设施名	统率力	判断力	读み	メンタリティ	视野の广さ	攻击意识	守备意识	决定力	パス	クロス	ドリブル	テクニック	足技术	ヘディング	タックル	パスカット	セービング	ハイクロス	飞び出し	筋力	キック力	走力	瞬发力	スタミナ	登陆ポジショニング外	登陆ポジショニング	右サイド适正	左サイド适正	中央适正	选择中の战术	选择战术以外	フリー选择	プレッシング	オフサイド	选择システム	选择システム以外
北海道	フェアドーム富良野	B	B	B	C	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B
青森	津轻シースタディオ	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B
群马	エスタディオ草津	B	B	B	C	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B
东京	羽田综合竞技场	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	C	B	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	A	B
长野	信州アルプスビレッジ	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A	A	A	B
富山	メディシャイン富山	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	C	C	C	C	B	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	A	B
奈良	グランドパルク奈良	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	A	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B
滋贺	琵琶综合运动公园	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	B	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	A	B
鸟取	鸟取デューンシェル	B	B	B	A	B	B	B	B	C	C	B	C	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A	A	A	B
爱媛	爱媛ムーヴアリーナ	B	B	B	C	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B
熊本	阿苏マウントヴィラ	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A	A	A	B
冲绳	マリンアクト那霸	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	A	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B
香港	ホンコン	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
サウジアラビア	リヤド	A	A	A	C	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C
オーストラリア	メルボルン	A	A	A	A	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C
ロシア	モスクワ	C	C	C	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	C	B	A	A	A	B
イタリア	レッジョカラブリア	B	A	A	B	A	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A	B	A	C	B	A	A	A	B
スウェーデン	イエテボリ	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	B	A	C	A	C	B	A	A	A	C
モロッコ	カサブランカ	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B	A	A	B	A	B	B	B	B	[illegible]	C	C	[illegible]	B	B	B	C	C	B	B	B	[illegible]
ブラジル	サンパウロ	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	C	[illegible]	C	C	C	A	A	[illegible]	A	B	A	B	B	A	A	A	B
アメリカ	ロサンゼルス	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	C	C	C	C	A	C	A	C	B	A	A	A	C
ジャマイカ	キングストン	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A	A	A	A	A	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C

文中个人战法的对应简称为，STR＝ストライカー、DRI＝ドリブラ　、WINGB＝ウィングバック、SEC＝セカン　ストラ　カー、LIN＝ライ　DF　CHA＝チャ　スメ　カー、SIDEH＝サイドハーフ、OKE＝攻击的キーパー、POS＝ポストプレイヤー、FEE　フィード　SWE＝スイ　パ　、DIT＝オ　ントッケス　CEN＝セ　トラルMF、SIDEB＝サイトハック、DYN＝タイナモ、LIB＝リベロ、STO＝ストッパー、PLA＝プレイメイカ　、UND＝ト　プ下、WING＝ウィング、ATA＝アタッカー、VOL＝ボランチ

从上表我们不难看出，在日本国内练习フィジカル(综合身体能力)最好的camp地点是长野的信州アルプスビレッジ、鸟取的鸟取デュ ンシェル和熊本的阿苏マウントヴィラ。对于序盘阶段的球队来说，练好体能是关键之一。而北海道的フェアドーム富良野、群马的エスタディオ草津和爱媛的爱媛ムーヴアリーナ则是强化オフェンス（进攻）和ディフェンス（防守）的好去处。至于世界范围内序盘阶段的camp地中ブラジル（巴西）的サンパウロ（圣保罗）力压群雄，强化オフェンス是所有序盘阶段camp地的第一位！至于世界范围内练习フィジカル的camp地，本文还是推荐日本国内的三个camp地，所谓“价格便宜量又足”。

关于《球会04》的留学地和camp地，由于许多留学地和camp地的获得方法尚未有准确的定论，目前所了解的准确资料如下：

西欧／西ヨーロッパ

マンチェスターFC	スポンサー”森泉制纸“契约
ロンドンFC	スポンサー大正フイルム契约（フルハム、チェルシー、ロンドン追加后，就能与ロンドン缔结为姐妹城市）
チェルシーFC	选手フォーリット契约
リーズFC	スポンサー“天の川出版”契约
フルハムFC	选手稻本润一、マルブランク获得
マルセイユFC	都市タイプ“スポーツ振兴都市”
リヨンFC	海外远征3回
パリFC	监督ジョケ、ベンジェル契约
マドリードFC	スポンサー“ブリッランテオイル”契约（スーパーカップ夺冠后出现）
FCバルセロナ	选手グラーフ、クルーマン、シャビ获得
バレンシアFC	选手バラハ、カルボーニ获得
FCラコルーニャ	都市タイプ“国际スポーツ都市”
ASミラノ	选手アンブロジーニ、コスタクルタ、バステン获得
ミラノFC	监督ケーベル、トラッティーニ契约
ブレシアFC	选手バキーニ、R・バッジョ获得
レッジョカラブリアFC	スポンサー“シルキーマンション”契约
アイントフォーヘンFC	都市タイプ“产业发展都市”
ロッテルダムFC	スポンサー“ベアウッド”契约
ドルトムントFC	スポンサー“有野フーズ”契约
FCブレーメン	监督シャーン、マテウガ契约
ポルトガル	
ACポルト	スポンサー“田中发动机”契约
CAリスボン	监督アルジョルジュ、リヴェルタ契约
ベルギー	
FCゲンク	スホンサー“クラカシ”契约
デンマーク	
FCコペンハーゲン	都市タイプ“产业发展都市”
ノルウェー	
トロンハイムFC	スポンサー“ヘッドウェイ”契约
イスタンブールFC	监督タリレム契约

亚洲／アジア

城南FC	海外远征5回
バンコクFC	スポンサー“大石弁当”契约
ドーハFC	监督オフタス契约（camp地出现，但没有追加报告）

东欧／东ヨーロッパ

セルビア・モンテネグロ	
FCベオグラード	选手P・ジョルナダビッチ获得
クロアチア	
FCザグレブ	スポンサー“ホテルシンパティコ”契约
チェコ	
FCプラハ	海外远征和该对手对战3回
ハンガリー	
ブタペストFC	海外远征2回
ルーマニア	
FCブカレスト	监督ヘデロビッチ、ヒトレスク契约
ブルガリア	
FCソフィア	选手ルチコフ获得
ウクライナ	
FCキエフ	海外远征的机会和该对手对战4回
モスクワFC	利用海外远征的机会和该对手对战四到五回

南美洲／南米

SCサンパウロ	海外远征、camp3回或以上追加
ポルトアレグレFC	スポンサー“ペッチ”契约
SCフラメンゴ	选手契约アンドレジーニョ
ブエノスアイレスFC	スポンサー“国丸印刷”契约
ボカFC	监督ガシーレ、ギアンチ契约
FCモンテビデオ	监督アカスタ、カバチエロ、テバレス契约
アスンシオンFC	海外远征和该对手对战3回
サンチャゴ	选手ガスティーヨ获得
ボゴタFC	スポンサー“田岛研究所”契约
グアダラハラFC	スポンサー“ジョイメルカート”契约

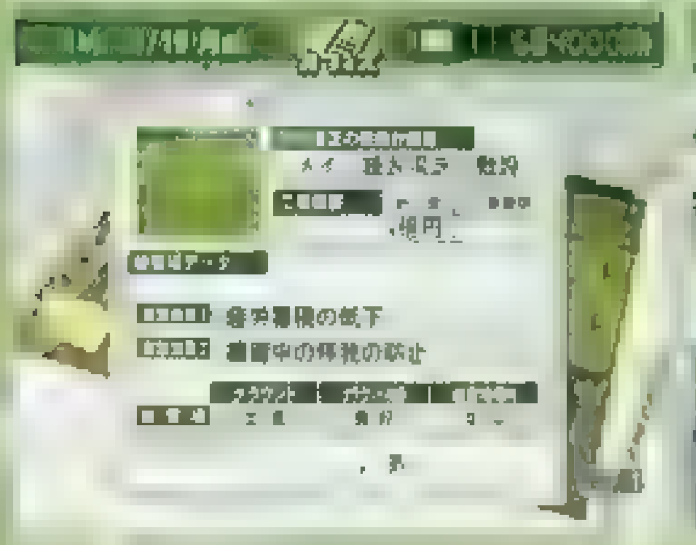
非洲／アフリカ

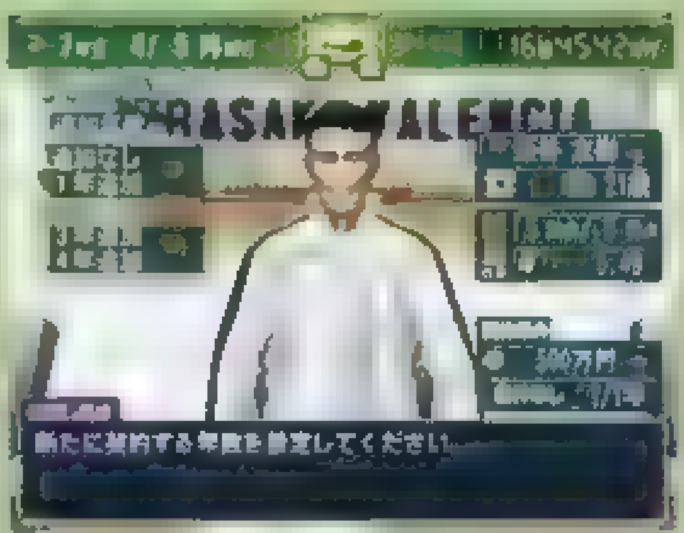
ナイジェリア	
FCエヌグ	スホンサー“光明饮料”契约
セネガル	
ダカールFC	先获得FCエヌグ和ヨハネスバーグ的留学地，然后会出现大陆制霸获得留学地的追加报告；camp地同样是先获得FCエヌグ和ヨハネスバーグ的的camp地，然后大陆制霸获得。
南アフリカ	
ヨハネスバーグFC	海外远征3回

序盘篇之小技巧与花絮一览

SL转会了承法（Save and Load，本文简称为SL）

先指派一位球探去交涉想转入的球员，然后在确定任务后立即SAVE。继续进行游戏后如果不能了承，就直接LOAD之前的记录。然后可以改变一些条件再进行游戏，比如生产一些俱乐部产品改变金钱或者干脆取消任务（替换别的任务），然后等下周再重新来。几种可以改变结果的条件可以综合运用，这样可以稍微提升一些成功率。例如第一次是花一定数额的金钱整理草皮，比赛胜某某队，然后开除一个球员。下一次所花的金额数字，比赛结果等条件继续更改，这样综合出的效果可能会好一点。虽然最后达成了承的几率不高，但是对于初期资金异常吃紧的《球会04》来说还是相当实惠的技巧，不妨多花点时间SL一试。





低年薪续约

当签下一名新人后，新人一上来就是1/1 的合同年限。在这一年内你可以选择和他续约两年变成1/3，等合同到期之后的3/3 年，再和他续约一年使合同年限变为1/2，这样合同年限的最大值就不会变成5年，该球员就可以继续签约，直到了2/2年再续约就年变成1/3。如此循环下去可以节省很多年薪（注意，球员年龄30岁（含）以上无效）。球员在26或27岁时有可能会拒绝上述续约方式。

通过对话处理球员不满

大家是否觉得本作中与球员、教练进行谈话时，障碍重重呢？如果一个不小心回答错了问题，球员与教练的问题会令玩家烦恼不堪。由于在《球会04》中每次进入球员谈话的界面，谈话的内容就会随机产生改变。虽然改变的内容不超过两到三种，但是SL始终还是比较麻烦的事情。如何一次解决球员的不满达到最佳效果，相信下面的球员性格分类和对应性格的处理方法能够助各位球会玩家一臂之力。

[illegible]		中度不满（黄色状态）	极度不满（红色状态）
失礼します，私に御用事かあるそうですね。どんなことでしょうか？	失礼します。私に御用あるそうですね。どんなお话でしょう？	失礼します。私に御用があるそうて？	何かご用ですか？ちょっといそがしのですが……。
失礼いたします，何か御用でしょうか？なんでもお答えしますよ。	失礼いたします。何かお话がある伺いましたがどのようなご用件でしょうか？	失礼いたします。私になにか御用事でしょうか？	お呼びでしょうか？申し译ありませんが手短にお愿いします。
失礼しま～す。お元气そうでなによりです。なにかお话があるそうですが。	失礼しま～す。お呼びになりましたか？どんなご用件ですか？	失礼しま～す。	失礼します。どうも气乘りがしないので早く济むと嬉しいですね。
俺样をわざわざ呼びつけるといい度胸だ……。いやいや冗谈だ。なんか用かい？	俺样を呼んだかい？まあ呼びつけるからには世间话程度じゃないかろうな。	よう。俺样に何かようかい？	なんか用か？今の俺样を触れたらきずつくほどトンガってるぜ。
失礼。何か话したいことかあるそうだが？なんでも闻いてほしい。	失礼。私に用事があるそうだが？どんな案件だろうか。	失礼。何か用かあるそうだが？	何か用だろうか？重要でなければ手短にすませてもらいたい。
……どらも。なにか用事か？こっちは大きな问题はないが。	どうも……俺に话がある、と闻いたんだが。	……失礼。	とっとと济ませてくれ。
失礼します。代表自ら痛み入ります。今日はどういったご用向きで？	失礼します。今日はどういった御用で？代表自ら、とは紧张しますが。	失礼します。今日はどういったご用向きで？	これはこれは。伟い人はどこちらが话たくないときに话をしたがるものですね。で、なんでしょうか？
どーも。なんか话かあるって闻いたけど。いや～な话じゃなけねば何でも话すよ！	やあ。なんか话があるって闻いたけど。いい话を闻かせてくれるとうれしね。	こんちは。なんか话があるの？	何の用？早いところ济ませてね。

对应处理方法

性格 Type A

坦诚相待是消除"A"不满的关键。肯定他的努力、谈一些训练之外他感到烦恼的事，将会很顺利地转变他的态度。在对话中尽量选择积极向上的选项。

性格 Type B

对待"B"严禁态度暧昧和选择"低声下气"类的选项。对于选手的各种不满，要严肃认真地回复，做到"晓之以理"。这样会使这类选手自我反省。

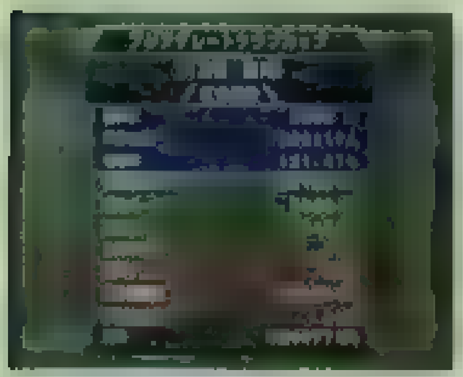
性格 Type C

"C"是典型的"小人得志"类选手，要想确实消除这类人的不满，最有效的办法只有用钱砸！看似比较简单，但有些优秀的球员甚至会提出高达1亿元的要求！

资金类花絮技巧

当俱乐部的资金少于5000万，每年都有一次机会获得当地的市民所捐赠的5000万资金，在序盘阶段可谓之雪中送炭啊！

New Years Cup与J-League Cup设置12000日元门票，只要打进决赛就可以获得9亿日元左右的门票收入。这一传统门票Bug依然健在。



在Asia Great Club Cup期间只要建筑体育场，所租用的体育场容纳的人数是大大超过玩家在序盘时所建造的体育场人数的。只要设置恰当的门票价格，再加之本来AGCC所受到的球迷关注程度就要高于日本国内比赛，一场AGCC的主场比赛就能够获得几亿日元的门票收入。

9月的第一个主场

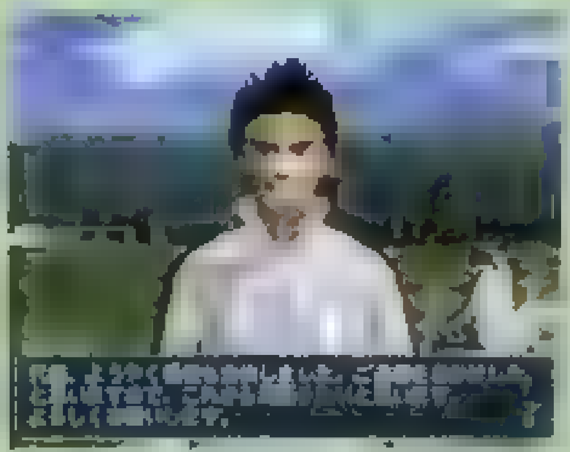
选择免费邀请小孩子入场看球	所处城市的足球人气会提升
选择免费邀请女性入场看球的话	俱乐部的人气会提升
选择免费邀请老者入场看球的话	所处城市的运动值会提升

美丽秘书的秘密

当资金达到一定程度时会出现花费2亿日元送礼物给秘书的Event，如果选择浮き轮（救生圈）、カサ（伞）这一类礼物的话，就可以看到美丽秘书的秘密——泳装工作服。凸现身体线条的装束一定使各位玩家在俱乐部上班时精神百倍吧，炎炎夏日有欧洲杯、有《球会04》、更有美女！而在特定情况还可以触发秘书换装的另一Event，可以看到秘书身着便服上班。送不同的礼物，会有相应的服装。

在秘书的生日时，作为还礼，你的秘书会请你在大、中、小三个礼物箱内挑选任意一个。其中两个是无任何评价的鲜花、一个是传说中能够增强选手与俱乐部代表运气的金色人像一个。礼物箱的物品摆放顺序是固定的，可以通过反复SL来挑选装有金色人像的那一个礼物箱。

Orange Soccer



人气足球漫画《ORANGE》的全体球员将在《球会04》中登场亮相，看看本作的主角若松武藏笑得多开心。以下付上《球会04》中登场的《ORANGE》球员名单，有兴趣的玩家不妨收集一下：若松ムサシ、青岛小次郎、下柳京四郎、ホーマー、丸井友一 ジョルジュ・カルロス、ゴンザレス、三岛裕二、三木造山、ガルマン、福谷秀树、酋地太郎、生地沼翔、クラステン、越智继生（监督）。

王道育成之球员篇

文 kbh/创造球会中文网

基本上《创造球会04》属于《创造球会3》的"加强版"，加入了一些新的要素，但是系统方面基本上不变。球会系列的特点就是新人上手困难。球会中文网的一干FANS一起交流讨论了一年才基本上对《创造球会3》有了比较全面的认识。所以《创造球会04》发售仅仅数十天还有很多东西需要研究，也不可能把所有的东西都了解透彻，所以文中如有遗漏，还望各位读者多多包涵。"《创造球会》系列"的重点在于球员的育成。得到一个年轻的强力球员然后亲手把他培养为世界级球星，这就是许多玩家所追求的满足感。

但面对多如繁星的新人，一般玩家都会问诸如："这个球员强不强，怎么样才能买到强人等问题。"的确，买到有潜力的强人是建造强队的第一步，王道育成之球员篇主要就《创造球会04》的球员方面向大家作出通俗详细的讲解。

架空、卡片、实名球员

实名选手就是指游戏序盘时所有的J LEAGUE球员和绝大多数的现役外籍球员。

架空球员分为两种：一种是纯粹的架空：就是SEGA完全凭空创造出来的球员。比如大家熟悉的东条英虎，那智清隆等人，还有咱们"移动的万里长城"——安太贤（アン・タンシエン）。

还有一种是根据历史的退役球员改名后在游戏中出现，日本最著名的当然就是河本鬼茂（釜本邦茂）和杉下龙次（杉山隆一）了。事实上退役的外籍选手比如贝利和马拉多纳也都是以改名出现的。

卡片选手是指获得某些选手以后会得到一张他的卡片，但是这个和以往的GP、FP不同（不要被获得卡片时的GREAT PLAYER所迷惑）。这些卡片选手都是改名选手，都是具有历史意义的人物，比如河本鬼茂（釜本邦茂）和杉下龙次（杉山隆一），这是日本获得1968年墨西哥奥运会第3名时的主力成员。实际上大多数的日本卡片球员的实力都比较差（其中当然也有像水本辉司、河本鬼茂这样的超级球员），当然如果在前几年能找到他们也是相当不错的，而更多时候买他们仅仅是为了收集一张卡片而已。收集齐所有的卡片也是一种挑战哦

另外《球会04》中出现了一些以前改名架空的实名选手，共有30个，而且原来的架空也得以保留，其中有些选手的实力也是不错的。比如水名贵史与水原清史就是一对改名架空的实名选手。（前者为实名、后者为改名）

球员的评语

相信很多玩家都不太明白到底如何从球员的评语来分析他的实力，大多数人认为评语就是在训练场中看到的评价。事实上这个评价是无法准确判断球员的强弱的，在训练场中所看到的球员评价的第一行应该叫做训练评价！反映了球员现时的能力，第二行是球员的成长评语，结合球员的年龄可以判断出球员的成长类型（这次就不介绍了）。训练评价是根据球员的实能力而不断变化的。

而如果想看到球员能力的真正评价，则应该看对战评价！我们通常所说的屈指球员、世界通用都是指对战评价。和在游戏中看到的训练评价不是一回事，这个评价是恒定的。（起码在本作范围内）想看对战评价可以在打比赛的时候通过对手情报来看，想看自己的球员的对战评价可以通过建立一个对战档然后在VS模式下选择自己和自己对战就可以看见了。

还有一种评价是球探给出的评价和特殊评价，这种评价可以在调查依赖球员、LIST作成球员、当国家队教练、明星队教练的时候可以看到（但当成为你的俱乐部的球员以后就看不见了）。当球员有特殊评价的时候就会显示出这个球员的特殊评价，如果没有特殊评价就会在第一行显示出球员的球探评价，第二行显示成长评价，特殊评价不代表这个球员强，特别是日本的球员，有些有特殊评价的仍然很垃圾，不过比较出名的选手都会有特殊评价。

对战评价

平时所说的世界通用、世界屈指、世界最高都是指对战评价。这个评价基本上反映了球员的实力，如果见到一个不认识的球员可以看看他的对战评价就基本知道他的实力了。

世界最高

只有10个人（《创造球会3》中是这样，《创造球会04》应该没有变化），全部都是外援。而就现实足坛来说，这10个人的高度的确是其他人所无法企及的。想要最强的外援就从这里挑吧。

GK	雅辛（ヤロン）
CDF	贝肯鲍尔（バウアー）
OMF	普拉蒂尼（ミシエル），齐达内（ジダン），马拉多纳（D.マルドラド），克鲁伊夫（グラーフ）
FW	贝利（エレ），斯蒂法诺（デステファン），巴斯藤（バステン），罗纳尔多（ロナウド）

世界屈指

大把世界级球星都是这个级别，日本人只有少数架空球员能达到这个级别（就是所谓的屈指架空了）日本实名球员中只有小野伸二和中田英寿能达到屈指级别。最强的屈指球员基本上都是一些外援球星，比如古立特（フォーリット）、塞雷佐（セレゾン）等，他们的实力并不比世界最高差甚至要强于某些世界最高。中田英寿和小野伸二属于日本最强的几个屈指球员。想要组成强队，屈指的日本球员是少不了的！

世界通用

这个级别就要差多了，世界通用的外援可以基本无视了（前提是要找强力外援的时候，球队缺人的时候当然是宝贝啦）日本架空中的世界通用也不错，前5年是队内的绝对主力，以后如果有实在缺人的位置也可以用用。世界通用的顶级实名球员比如名波浩，中田浩二等，这些最顶尖的J-LEAGUE球员的能力并不比屈指架空差多少，这会在后面的转会策略中提到。世界通用的顶级日本架空包括诸如浦和九、川内义和等球员。

高能力

这个级别的人多如繁星！无论是架空还是实名，前几年转会的时候能找到这样的人也不错了。而且有些高能力的架空其能力并不比世界通用差，前几年绝对的主力包括大阵邦久、北山刚、手束智、宫川ピエール等人。

十分能力

更差的级别，游戏刚开始大换血的时候可以用用。

相信再往下就没有意义了……

训练评价

在训练场中所看到的评价（第一行）是指球员现阶段能力的评价，是根据球员实能力的变化而变化的，不能作为判断一个球员强弱的标准：

神的领域到达	这个训练评价是最高的，能达到这个级别的球员实力非凡。很多屈指球员都达不到这个评价！神之领域和世界屈指（低一个级别的练习评价）有本质上的区别。
世界屈指	和对战评价不要弄混了，有这个评价的时候说明球员已经具有相当的实力了，一般对战评价为屈指的球员可以轻松达到这个程度。事实上高能力的球员如果经过正确的留学和训练也是能达到这个级别的。
世界级完全战实力	这个级别在序盘阶段也相当不错了，如果前几年能有球员达到这个评价，那么其就是铁打的主力！
世界十分通用	低一个档次的评价，有些强人一出来就是这个评价。
充分实力	很多对战评价屈指的球员在18岁的时候就能达到这个评价水平。
一般等级能力	再次一级的评价，属于大众化的平民级评价。
一步物足印象	完全没有能力，即便是新人如果看到这个评价其肯定是“废柴”。

特殊评价和球探评价

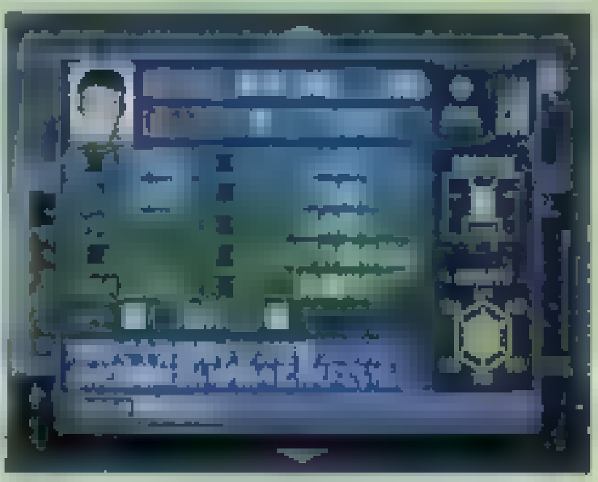
上面已经说了，特殊评价完全不能说明球员的实力，不少评价为十分能力的球员（基本上都是日本球员）都有特殊评价。但是在第一年能LIST出（在此笔者并不提倡第一年以LIST为主）带有特殊评价的球员就可以考虑转入，至少该类球员不会比十分能力再差了。以下将重点讲解如何根据球探的评价来大致判断出没有特殊评价的球员的对战评价，准确率达90%：

球探评价	参考对战评价
将来性については若干物足りない印象	无需考虑
平均的なプレーヤーになれる素质	无需考虑
プロとして平均レベルの能力	十分能力或者更差
プロとして平均以上の能力	十分能力
世界に通用する可能性を持っている	高能力或者十分能力
世界レベルで十分通用する能力	高能力
世界でトップクラスの素质の持ち主	世界通用
世界でトップクラスの实力者	屈指

三种转会方式

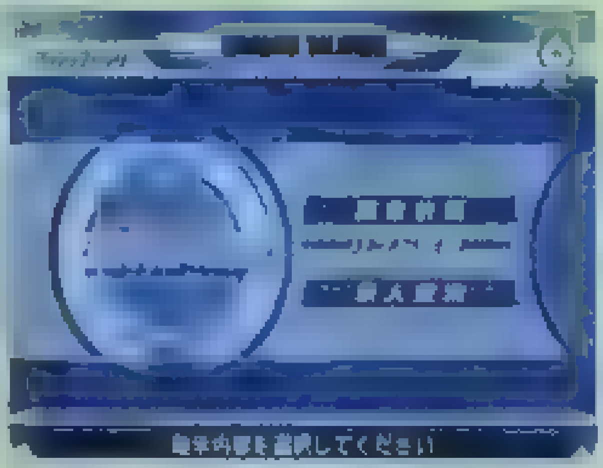
从《创造球会3》开始，“《球会》系列”的转会方式发生了翻天覆地的变化。很多新接触“《球会》系列”的玩家也在询问以下这3种转会模式应该如何使用，笔者将结合自身的体会来为大家详细剖析这3种转会模式：

新人搜索



笔者最为喜欢的就是新人搜索，其特点可概括为一句话：便宜和年轻。每年搜索到的新人可以在第2年年初签入，一般只要花几千万的签字费，而工资一律是500万！就算是河本鬼茂和马拉多纳（如果你能搜索到他们的话……）也不例外。而《创造球会04》更是取消了前作中每年只能搜索9个新人的限制，所以笔者在序盘阶段基本是一年到头都让3个球探去进行新人搜索。当然天底下没有白吃的午餐，新人搜索的最大特点就是随机性。它能随机找出还没有转生的球员，这和执行该任务的固有球探无关。千万不要指望在马拉多纳还没有转生时，你就拿着他的固有球探到南美去进行新人搜索会有什么大惊喜，这样的新人搜索找到强人的概率是很低的！能找出世界通用就算很不错了，找到屈指简直和中奖一样！笔者不断搜索了7年找动将近200个新人，“一回奖”都没有中过……所以这也是很考验玩家的运气的。

LIST作成



这和“《球会》系列”的前几作的转会方法有些相似，都是可以在指定地区找到任何已经在别的球队出现过的和尚未出现的球员。当然这和固有球探也没有关系，也就是说你有机会找到一些需要固有球探的球员，但是缺点就是转会费较为昂贵！心仪的球员如果已经在别的球队，就需要支付高额的转会费和球员的工资，运气好能找到无所属的球员，这样只要支付工资即可。如果手上有某个球员的固有球探，而这个球员还没有出现的话，可以尝试使用LIST来找。个人认为固有球探使用LIST作成找到其相对应球员的概率还是比较大的。但是想要找到该球员的年青版本的话，那可不是一件容易的事情……另外要说的一点是《创造球会04》中的移籍LIST中不会出现在日本以外的国家或地区效力的球员了，所以签署一些需要签约外援的赞助时，只有通过LIST作成和调查依赖来完成。这样很不划算，建议不要签，如果实在要签的话，可以LIST作成中东、亚洲和非洲地区，找一些便宜的外援来满足赞助商的条件。

调查依赖

所谓的固有球探指的就是调查依赖这种方法。调查依赖的好处就是如果你有一个球员的固有球探，而恰恰对应球员出现了，玩家直接使用固有球探去调查依赖，是一定能买到该球员的。当然最大的缺点就是要花费高额的转会费了。如果不使用相应的固有球探去调查依赖，即便出300亿的天文数字转会费，其成功的概率也微乎其微（这里特指屈指球员，世界通用如果出300亿还是比较容易成功的）

调查依赖的程序是这样的：通过固有球探调查——如果能了承就接受对方给出的价格——如果不能了承就需要给出提示价格的2到3倍来再交涉——如果成功就和球员签约。

这样下来我们可以算一笔帐，一个固有球探一般需要5亿（对应世界最高的球探会达到10亿以上），一般日本屈指球员的转会费是20亿左右，而世界最高的球员则在60亿以上。这还是能够了承情况下的价格，如果不能了承还要付出更高的转会费。一般日本屈指球员的工资要2～3亿，而屈指外援一般要5亿起步，世界最高则是10亿左右，这样算下来，买一个日本屈指至少需要30到40亿，一个屈指外援需要50亿，而一个世界最高则需要将近100亿！本文所讨论的还是最好的了承情况。（注：转会费和球员的

www.plumbook.cn

年龄有很大的关系，本文均按18到20岁进行计算）

转会策略

因为《球会04》的钱比较少，所以第1年除了一个序盘的补强外援，然后就主要在移籍LIST中寻找合适的球员吧。这些球员很便宜，且属于无所属球员。而第1年时的LIST作成就显得有点不划算了，就算LIST出强力球员也买不起，一般最少的也要几千万转会费和工资。而这在第1年已经是巨款了！而且还影响了新人搜索的进度，所以第一年建议就不要进行转会，等到第2年新人大换血时再作打算。一般来说只要第1年有几个像样的新人，J2夺冠应该不成问题。2～5年主要也靠新人搜索，而到了5年以后，玩家应该已经积攒了一些钱，这个时候恰好日本的J LEAGUE球员开始转生了。J LEAGUE球员都不需要固有，价钱也比较便宜。而顶级的J联球员实力并不比屈指架空差多少，所以购买顶级的J联球员是这个时候的最佳选择。一般一个顶级的J联球员的转会费开价是3亿左右，工资是1亿左右。而这帮球员绝对能够帮助你在不久的将来称霸世界！至于要组成梦幻球队，那肯定是要由一帮日本屈指球员加上强力的外援。除了能通过新人搜索“中奖”或年初的新人会上找到几个屈指外，大部分都要靠使用固有球探来交涉相应的球员，而上述内容已经提及过这将会是转会天价，等到玩家觉得钱不成问题的时候再开始组建自己的梦幻球队吧。

顶级日本J-LEAGUE／海外选手（除中田英寿、小野伸二）

第一档次	高原直泰（ハンブルクSC／ドイツ）、中山雅史（ジュビロ磐田）、柳泽敦（リゲリア／イタリア）、久保龙彦（横滨F・マリノス）、大久保嘉人（セレッソ大阪）、田中达也（浦和レッズ）、铃木隆行（实名选手）、黑部光昭（京都パープルサンガ）
第二档次	西泽明训（セレッソ大阪）、吉原宏太（ガンバ大阪）、三浦知良（ヴィッセル神户）、坂田大辅（横滨F・マリノス）、北岛秀朗（清水エスパルス）、山下芳辉（柏レイソル）
第一档次	小笠原满男（鹿岛アントラーズ）、中村俊辅（レッジョカラブリアFC イタリア）、藤田俊哉（ジュビロ磐田）、奥大介（横滨F・マリノス）
第二档次	泽登正朗（清水エスパルス）、藤本主税（ヴィッセル神户）、森岛宽晃（セレッソ大阪）、本山雅志（鹿岛アントラーズ）、松井大辅（京都パープルサンガ）、山濑功治（浦和レッズ）、望月重良（ジェフユナイテッド市原）、二川孝宏（ガンバ大阪）
第一档次	佐藤由纪彦（横滨F・マリノス）、三都主アレサンドロ（浦和レッズ）、山田畅久（浦和レッズ）、市川大佑（清水エスパルス）、石川直宏（FC东京）
第二档次	岩本辉雄（ベガルタ仙台）、铃木慎吾（アルビレックス新泻）
第一档次	中田浩二（鹿岛アントラーズ）、名波浩（ジュビロ磐田）、服部年宏（ジュビロ磐田）、福西崇史（ジュビロ磐田）、明神智和（柏レイソル）、稻本润一（フルハムFC／イングランド）、远藤保仁（ガンバ大阪）、山田卓也（横滨F・マリノス）、户田和幸（デンハーグ／オランダ）
第二档次	伊东辉悦（清水エスパルス）、阿部勇树（ジェフユナイテッド市原）、本田泰人（鹿岛アントラーズ）、宫泽正史（FC东京）、三浦文丈（FC东京）、那须大亮（横滨F・マリノス）、山口素宏（アルビレックス新泻）
第一档次	明良桥晃（鹿岛アントラーズ）、加地亮（FC东京）
第二档次	相马直树（川崎フロンターレ，CDF登录）、波户康广（横滨F・マリノス）、新井场彻（横滨F・マリノス）、三浦淳宏（东京ヴェルディ1969）
第一档次	秋田丰（名古屋グランパスエイト）、铃木秀人（ジュビロ磐田）、中泽佑二（横滨F・マリノス）、松田直树（横滨F・マリノス）、宫本恒靖（ガンバ大阪）、森冈隆三（清水エスパルス）、田中诚（ジュビロ磐田）、坪井庆介（浦和レッズ）、茂庭照幸（FC东京）
第二档次	中西永辅（ジェフユナイテッド市原）、田中マルクス斗莉王（浦和レッズ）、萨川了洋（柏レイソル）、上村健一（セレッソ大阪）、木场昌雄（ガンバ大阪）、山西尊裕（ジュビロ磐田）、池田升平（清水エスパルス） 手岛和希（京都パープルサンガ）、大岩刚（鹿岛アントラーズ）、小村德男（ベガルダ仙台）
第一档次	曾ヶ端准（鹿岛アントラーズ）、蝤崎正刚（名古屋グランパスエイト）、夏本达也（横滨F・マリノス）、都筑龙太（浦和レッズ）、土肥洋一（东京FC）
第二档次	高桑大二朗（ベガルダ仙台）、南雄太（柏レイソル） 高木义成（东京ヴェルディ1969）

第一档次	横村贤治（横山谦三）、川内义和（川口能活）、松田茂克（松永成立）、岩下圭次郎
第二档次	饭岛润一郎、田粟光秀（田口光久）、堂岛元树、泽隆志、神谷达矢、奥野悠一
第三档次	饭田健二、织田典幸、鬼岛铁平、关口圭一郎、志水健亮、内田一哉、户野池义光、左木崎敏郎、森枝广道、山下伸一（森下申一）、加藤良树（加藤好男）、山户孝充
第一档次	井畠正辉（井原正已）、林谷胜二（柱谷哲二）、武藤均（加藤久） 高梨升、太崎宣辉、齐藤邦男
第二档次	宫田正光（宫本征胜）、须郎卓也、村上淳一郎、盛岗匠（堀池巧）、青云荣治（清云荣纯）、加持智彦（尾野智幸）、坂本裕司（阪仓佑二）、大阵邦久（大仁邦弥）、广濑宗吉、前田善哉、宫川ピエール（宫泽ミッシェル）、安田三朗、阿部寿、大岳良哉、泷本亨
第三档次	伊武左右吉、大上义雄、大上彦一郎、大河佳刚、冲田邦光、加持悟（尾野智）、河井芳明、神田佑司、香田恭一、立花充、玉井敏幸、中泽敦俊、仁志田恭二、松浪广泰、釜名光雄、宫崎龙、村田久光、爱田文俊、神谷义信（胜矢寿延）、司宗次郎、野田浩次郎、西贺谷一裕、望月靖
第一档次	须井哲（都井敏史）、加门通弘、松本太郎(松木安太郎)、今桥健二、池田守、皆本桓、鹰山阳（片山洋）、蒲田昴、西城邦彦、御藏亮介
第二档次	南云亮三、岛本守、西井贤、森口翔、山内忠义（山口芳忠）、高野修作、阿倍宗也、蚊间水树、石田贵志、岩井兴大、及川行太、大庭慎二、冈本俊二郎（冈野俊一郎）、国井义昭、古室雅人、竹原雄介、力右彻、土井贞男、保坂宣之、升田欣一、松村永井
第三档次	青山要、木田博实、上杉春贵、五岛宽之、坂井茂夫、里中善之、岛田丰、信场健人（信藤健仁）、谷口真治、富冈光太郎、丰岛绿、中井直、中村胜、中山骏次、宏濑静一、藤田久仁彦、松尾辉元、山崎忠行 横尾乡、依田雅和
第一档次	由里学、远藤悟郎、植原匡治、冲秀达（小城得达）、佐佐木伸彦、片桐诚、竹中纯
第二档次	宫本德次郎、樱井辰史、屋野功、世古左京、西村明、乙川章吾、竹田义郎、宫野英美、森野孝治（森孝慈）、生田透、上原一之、风祭六广（风间八宏）、胜又拓、久岛庆宏、洼田贤一郎、幸野定明、白石典夫、濑水秀雄、玉木武宏、冢原龙纪、户谷阳一、长友英俊、森下大作
第三档次	池田光悦、迟野博树（早野宏史）、古岛荣太郎、须藤健一、西村公（西野朗）、足立瞬达、石井翔一、矶野洋平、仙川功、透明男、德江则昭、仲野末人、西浦成一、能登城太郎、深野宏、比吕长恭治、松泽太一郎、宫原米男、宫胁吉尾、山川看彦、山田光则（吉田光范）
第一档次	光村真澄、不二田庸辅、金子伸俊（金田喜稔）、南部拓司
第二档次	建石志津雄、源紫电、高东伸也、东太郎、川上义晴、川越蹴人、栗田重国、广谷登（广山望）、白井悦志、山岸史俊
第三档次	秋本裕介、芦田乃治男、冈本武次（冈田武史）、河西英、菊端吾郎（菊原志郎）、须田三喜雄、高杉真、橘慎一、井木好一
第一档次	北山刚（北泽豪）、工藤京介、仁志川则夫、木久地尚之、舞菌昌树（前园真圣）
第二档次	本村和也（木村和司）、泷本时生、猪贝洋通（矶贝洋光）、川鞭四郎（川渊三郎）、栗山慎一郎、手束智（手冢聪）、人见俊哉、柳川安云、与那岭ジョー（与那城ジョージ）、伊知川大也、藤村正伸、山胜隆二（川胜良一）
第三档次	麻野美喜雄、大木欣次郎、大木佑、风祭纯一郎、户板哲雄、曾我康治（反町康治）、井贺博、沙川淳二、清水一二三、野口干久
第一档次	原田博通（原博实）、上田克己、尾坂加津夫（尾崎加寿夫）、儿岛庄治、黑川耕介、小幡谦次郎、浦和九、矢野龙马、富城佑哉
第二档次	矢冲田翔、本田卫、大仓隆生（小仓隆史）、藏原乐志（桑原乐之）、增永彬（松永章）、冲合仁（落合弘）、臼井行弘（碓井博行）、水原清史（水沼贵史）、尾村八彦（野村六彦）、邦奇健吾、平照雄、福本统一郎、瑞岛武士（水岛武藏）、续木幸隆（铃木隆行）
第三档次	上野敬司、中沼健太（长沼健）、八重垣茂（八重坚茂生）、渡部忠志（渡边正）、长井良幸（永井良和）、胜浦义夫（松浦敏夫）、竹叶广伸（武田修宏）、仓木隆也（高木琢也）、仲岛昭雄（永岛昭浩）、世市川严太（长谷川健太）、露莲マグナー（吕比须ワグナー）、里中义夫（佐藤庆明）、水口隆（水内猛）、古坂崇（保坂孝）、大场比吕、川越聪史、岛贤治、鹤田玄一、大竹秀人、奥公延、尾隆裕、加东左京、泽田英吉、岛村和典、竹村裕次、津岛孝治、富岛十三雄、西之雪夫、本多龙门、松岛元夫、山户虎
第一档次	水城知宏、井上道哉、松元茂夫（松本育夫）
第二档次	后藤昭儿、奈良阳一郎、内海洋文、坂井绿介 富田末吉
第三档次	青叶和男（越后和男）、石魔昌雄 菊池新太郎、冈本博之 新保宪一郎、妹尾正和、牧田良平、平冈忠夫、平之源次郎、布施次郎

注 铃木隆行是实名选手，在国外的是架空选手续木幸隆，出现在ベルギー（比利时）的FCゲンク（根克俱乐部

攻略透解 Guide Through

超级机器人大战MX

剧情小说·下篇

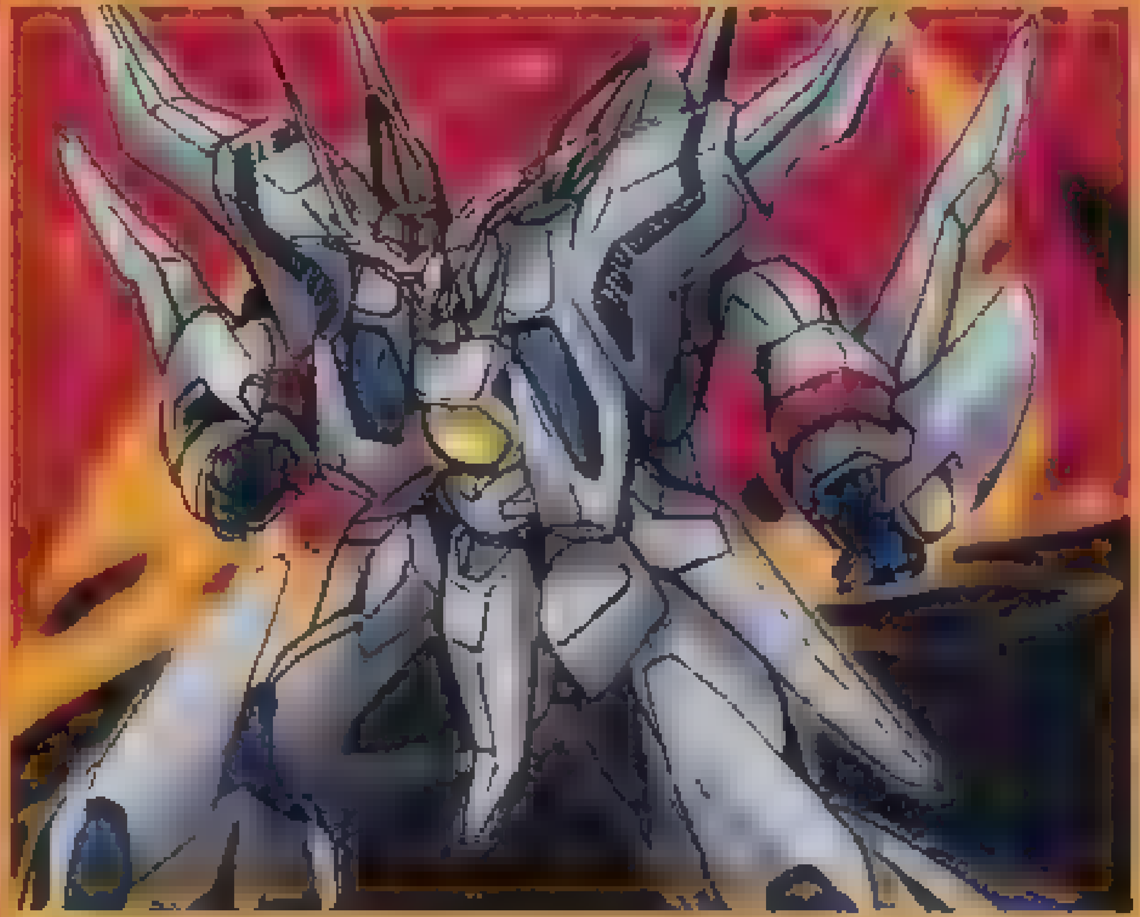
超机罗曼史 约束之地

文 阿修罗

前情提要

基加诺斯和地球连邦之间的战争形势因为连邦军将合金机甲龙骑进行了量产化而产生了变化。原本因为连年战争而显得战力薄弱的连邦在量产型龙骑的帮助下逐渐取回了优势地位。与此同时，韦加星连合军、百鬼帝国等势力的活动也逐渐开始加剧了。更加令人不安的是，在一切的背后，一个被称为“冥王计划”的特别计划也逐渐显露出了其真正的目的——将世界化为冥府，让幽罗帝成为冥王！关键时候，美迪乌斯·罗克斯在和加姆雷德的战斗也发生了巨变，获得了更加强大的力量。加姆雷德和雨果也因此受到了重创。米特尔博士“及时”赶到了新·阿伽玛，为雨果他们送来了全新的机体。战斗由此进入了高潮部分……

随着第4台八卦机器人月之洛兹塞拉维在天之塞奥莱玛的冥王攻击下化为了灰烬，幽罗帝内心开始动摇了。不安的她对剩下的铁甲龙成员宣布了发动最终计划的决定——第一步就是毁灭日本！雷、地、山，最后的3台八卦机器人一齐出动，前往日本执行幽罗帝的命令。这个时候，万磁天接到上级的命令：塞奥莱玛单独前往铁甲龙的基地进行破坏，而万磁天则必须阻止3台八卦机器人的进攻。在荒野地带，万磁天和八卦机器人相遇了。然而铁甲龙内部却似乎产生了分歧：山之巴斯通独自向万磁天展开了进攻，而地之迪诺底洛丝和雷之奥姆扎克却留在了原地。在巴斯通和万磁天冲突之前，一只巨大的双头机兽从天而降，落在了战场的中央位置。这个叫作罗喉的机兽的出现让电童的电子圣兽们产生了骚动，独角钻、狮轮和龙炎3只电子圣兽竟然脱离了北斗以及银河的控制，并且主动开始攻击罗喉。强悍的罗喉行动十分敏捷，在与电子圣兽搏斗的时候咬伤了独角钻和狮轮，并且让它们感染了特殊的病毒。在万磁天将其消灭之前，罗喉就迅速地脱离了战场。另一方面，本来应该前去破坏铁甲龙基地的塞奥莱玛也突然出现在八卦机器人的面前。雷的机师塞卧本来企图和塞奥莱玛合作，但是却引起了山的机师祇枪的反抗，而祇枪所暗恋的地的机师洛克菲尔却为了她所爱的塞卧挡在了两人之间。3人之间的三角关系让驾驶塞奥莱玛的秋津正人的另外一重人格——冥王计划的核心人物木原正



树暴走了。木原正树使用了冥王攻击，一举消灭铁甲龙的最后3台八卦机器人，他自己的人格也随之烟消云散了……

木原正树的人格消灭之后，秋津正人的人格再次拥有了对自己的身体的控制权。而与此同时，他也继承了木原正树残留的记忆，彻底明白了整个冥王计划的真相，于是他决定和铁甲龙的幽罗帝作最后的对决。在铁甲龙的要塞，塞奥莱玛发动冥王攻击，彻底毁灭了企图把世界变成了冥府的铁甲龙。在美久的鼓励下，正人也决定继续为了将这个世界从那些更大的颠覆计划中拯救出来而战。然而，冥王攻击所引起的次元震动却引来了宇宙犯罪组织加德拉。加德拉的首领伽帝斯的居城天空魔城通过次元裂缝来到了地球。就在加德拉的大军将塞奥莱玛团团包围的时候，“型男”罗姆和他的同伴及时出现替塞奥莱玛解了围，并且和他们一起加入了万磁天的超级机器人军团之中。

虽然铁甲龙被彻底毁灭了，但是根据罗姆的情报，加德拉他们很快也会在地球展开大规模的行动了。而目前更加麻烦的一件事是，独角钻和狮轮被罗喉咬伤后所感染的电脑病毒即使集合了万磁天的众多电脑高手也无法完全解除。要想彻底解毒，必须取得罗喉的数据才能制成疫苗。而罗喉是骑士凰牙他们所属的加尔法帝国皇帝的宠物，为了找到它，电童他们必须往月球的螺旋城走一趟才行。由于事情非常紧急，加上连邦军决定对月球的基加诺斯帝国军展开总攻击，所以万磁天不得不再次分流行动。经过各作战参谋的商讨，大家决定只在地球留下日本的特机，其他与电子圣兽以及宇宙方面的敌方势力相关的人员全部搭乘NADESICO飞向月球，在解决了病毒问题后继续参加连邦军的月面扫荡行动。

在突破了基加诺斯的苍鹰的封锁后，NADES CO小队成功地来到了螺旋城的所在地。就在即将从罗喉身上取得必要的数据时，加德拉的军队突然乱入，导致疫苗的制作超过了时间限制。激怒的北斗和银河唤醒了沉睡的力量，本来应该已经被病毒消灭的独脚钻和狮轮突然出现在月球的战场上，并合体成了超兽王辉刃。在超兽王的力量面前，即使是强大的罗喉也变得不堪一击。完成了任务的NADESICO小队在略作休整后立刻前往基加诺斯的基地参加月面扫荡行动。但是出乎他们意料的是，在他们到达之前就已经有人破坏了基加诺斯对连邦最大的威胁之一的物质炮，而基加诺斯的本部也显得混乱不堪。制服了那些负隅顽抗的基加诺斯军队以及前来协助的北辰众后，骑士凰牙突然出现。凰牙的机师阿尔提亚声称GEAR的副司令韦加是自己的亲妹妹，还说电童是给全宇宙带来混乱的真正的破坏者。韦加主动前往阿尔提亚身边无疑证明了他的说法，银河和北斗也因此失去了斗志。感受不到斗志的电子圣兽们也离开了电童前往了凰牙的身边。而更令两人吃惊的是，韦加其实是北斗的母亲诗织的另一个身分！在经历一番低潮之后，北斗和银河终于重新鼓起勇气，决定前往月球救出韦加。

当NADESICO这边为电童的事情来回奔走的时候，百鬼帝国偷偷和韦加星连合军达成了协议。双方互相利用，都想霸占整个地球。百鬼帝国在要塞鬼上使用了韦加星的能量遮断技术，企图借此破坏早乙女研究所。由于普通的攻击完全无效，早乙女博士不得不拿出了最终的武器。龙马、隼人和弁庆3人心意相通，同时踩下盖塔战机的踏板，引发出了盖塔龙的最强必杀技——SHINE SPARK，一举破坏了装满了炸药的要塞鬼。随后，新·阿伽玛小队又在富士树海遭遇了大举进攻的昆·杰姆小队。虽然昆·杰姆得到了基加诺斯的试作型超大型合金机甲基鲁卡扎姆奈，但是他们面对的却是更加强大的超级机器人们。臭名远扬的毒蛇小队终于在日本迎来了他们的末日。在击退了企图夺取拉·穆之星的天剑绝刀、笑傲江湖以及狮王争霸后，神秘的大海兽袭击了TERRA的本部，并把博斯的博斯机器人吞进了肚中。为了救出博斯、减少大海兽对日本的伤害，日本的科学家们在经过探讨后制定了一个大胆的计划——活捉大海兽。计划的大致内容是这样的：首先利用特殊音波将大海兽引到无人小岛上，利用事先设置在那里的超弹性网限制住它的行动，之后由美久进入大海兽体内救出博斯。成功以后，各大超级机器人同时出手，在不引爆海兽体内石油的情况下将它一举歼灭。计划进行得很顺利，不过中途韦加军突然出现，企图趁火打劫。于是众人只好兵分两路：由多蒙等人负责拦截韦加军，四大魔神则专心对付大海兽。在美久好不容易救出博斯之后，大海兽竟然[illegible]了超弹性网的束缚。为了[illegible]护地球，四大魔神的机师们鼓起最大的斗志，合力使出了必杀之技“Final Dynamic

www.plumbook.cn

Specia.”，成功击败了大海兽！

前去拯救韦加的NADESICO小队终于和阿尔提亚面对面了。在交战的过程中，从螺旋城来的神秘军队重创了阿尔提亚的母舰。电童和众人冲进了母舰中，却遭到了凰牙以及电子圣兽的阻拦。在对决中，北斗和银河重新唤回了电子圣兽，而阿尔提亚被封印的记忆终于也解开了。阿尔提亚让电童带着韦加脱离下坠的母舰，自己却留在了里面。平安降落到地球上的NADESICO和电童又遇到了螺旋城的追兵。对方制造了一种电磁波干扰区域，被困在这个区域里的机体除了机动战舰小队以外都在不断失去能量，而电子圣兽甚至连实体化都无法进行了。而这时加德拉偏偏也想来插上一脚，几乎没有反抗力量的众人陷入了大危机之中。关键时候，骑士凰牙从天而降。恢复了记忆的阿尔提亚趁对方不备破坏了制造电磁波的装置，让己方机体重新恢复了能量。而与此同时，刚刚解决了大海兽的新·阿伽玛小队也及时赶到了，形势瞬间扭转，加尔法的机兽和加德拉军不得不落荒而逃。

合流后的万磁天接受TERRA的邀请来到了位于根无岛的TERRA本部。在之前穆都会和四大天王的战斗中，神名绫人所驾驶的罗世音突然出现了拒绝操作的情况，这件事让相关人士觉得非常可疑。而EVA小队也被要求立刻回到第3新东京市，看来之前第2支部和EVA4号机发生的事故也对Nerv造成了一定冲击。EVA3号机的启动测试也即将转到日本进行，所有的焦点又集中到了这个岛国上来。

神名绫人偶然听到了八云总一与艾尔菲的对话，得知了自己的血液中检测出了MU反应，也就是说他是一个MU族人。这让他觉得一直以来都是在被利用。而神秘少女如月久远在这时出现在神名绫人面前，要求他带着自己一起前往东京。觉得在TERRA已经没有自己立足之地的神名绫人决定回到东京，用自己的双眼来确认，究竟绝对障壁的哪边才是自己应该前往的地方。于是，神名绫人利用罗世音带着久远飞向了东京木星。一色真借机掌握了TERRA的控制权，并且发出了最高级别的警报，让万磁天前去拦截罗世音。布莱德为了保护绫人不被别的部队伤害而开始了追击任务，在关键时候却放了绫人一马，让他回到了东京木星之中。而紫东遥则搭乘着艾尔菲的瓦米里昂也跟着绫人进入了东京木星的内部。没有人知道之后东京木星中到底发生了什么事情，只知道罗世音没过多久就从东京木星中返回了，但是却在电磁风暴中失去了踪影。

与这件事情相对的是，Nerv背后的黑手也开始加快行动了。EVA3号机的测试被提前了两天，似乎是特别为了迎合某个日程表——迈向人类新起点（或者说是审判日）的日程表。悄悄活动的葛城美里从加持良治那里得到情报：在Nerv的超级电脑MAGI的相关开发人员当中发现了艾尔黛·密特的名字。这表明核心计划和Nerv之间似乎存在着某种不可告人的关系。就在3号机成功启动之后，第3新东京市附近突然接到了MU族多雷姆出现的警报。碇元渡下达命令，让3号机同其他3台EVA一起出击迎敌。在战斗中，3号机表现相当出色。但是在消灭了全部多雷姆之后，3号机身上却发生了异常现象。经信号确认，证实3号机已经被第13使徒侵蚀！成为了13使徒的3号机疯狂攻击其他3台EVA，贰号机和零号机遭到了重创。操纵初号机的碇真嗣却因为3号机的机师是自己的同学铃原冬治而不愿出手。于是碇元渡下令将初号机切换成DUMMY PLUG模式。被DUMMY PLUG控制的初号机变得十分疯狂，使用和使徒类似的招式向对方疯狂进攻，似乎不到3号机完全停止行动时是不会终止攻击的。就在初号机要彻底破坏掉3号机的时候，罗世音出现制止了它。此时3号机已经完全失去了战斗能力。

就在Nerv回收完EVA各机之后，一台多雷姆突然出现在了绫人的面前。绫人为了保护自己想保护的人，保护自己从东京木星中带出来的同学朝比奈浩子而向多雷姆发起了猛攻。在战斗的过程中，周边地区发生了大规模的间歇性停电现象。这个时候绫人所有的精力都集中在了战斗上，并没有注意到停电区域中那零星的灯光。如果他注意到了，他就会发现，有人正在向他表白什么。当罗世音最后用一记重拳轰爆多雷姆以后，他总算看到了一旁大楼上灯光拼出的文字——“绫人君”。随后，他就看到了周围的灯光组成了一个更大的词语——“永别了！”。这个时候他才意识到有些不好的事情发生了。当他回到先前和浩子藏身的旅馆时，他发现了浑身沾满了蓝色血液的浩子——之前的多雷姆其实就是浩子的共鸣体，当多雷姆被杀死时，浩子也永远离开了这个世界。就在绫人沉浸于悲痛之中时，在第3新东京市地下的Nerv总部那里也发生着不寻常的事。真嗣因为父亲不顾铃原东治的死活而启动DUMMY PLUG系统而陷入了疯狂的状态，扬言要摧毁Nerv的总部。最后碇元渡下令提升EVA驾驶舱内LCL溶液浓度令真嗣昏迷才解决了这一事件。不过真嗣却产生了抗拒心理，拒绝再度驾驶初号机了。

然而MU族人却不会等待敌人有了好心情才来进攻。一个新的黑色人形多雷姆率领着多泰姆进入了第3新东京市的范围。因为真嗣不愿驾驶初号机，绫人只能够用罗世音来应战。无奈多泰姆的数量实在太多，绫人被困在了敌阵当中。这时，他似乎明白了自己所想要保护的到底是谁……就在罗世音和MU缠斗的时候，第14使徒突然出现，并且直奔Nerv总部而来。EVA贰号机和零号机先后出动，但是完全无法突破使徒的A.T.FIELD。幸好罗姆及时出现，虽然它也不能伤害到使徒分毫，但是总算拖延了一点时间。万磁天总算及时赶到，他们击退了第3新东京市地面上的多雷姆之后，目标一同指向了位于地下的使徒。而看到了万磁天的战士们奋战之姿的真嗣在加持的鼓励下决定再次用初号机出击，做自己能做的事，保护自己的伙伴。初号机果然突破了使徒的A.T.FELD，但是它却在击倒使徒之前用光了机体内存的电源。不甘心失败的真嗣疯狂地喊叫，试图让失去了行动能力的初号机再次启动，这似乎触动了初号机体内的某些东西。于是，初号机暴走了！暴走的初号机同步率达到了400%，它自行突破了用来限制力量的拘束器，然后用非常狂暴的攻击方式击倒了使徒。如同野兽般的暴走初号机将使徒的S2机关吞进了自己的体内，并且完成了自我修复。然而这一切似乎都在碇元渡的计划之中——人类补完计划……

宇宙方面，螺旋城为了把电童、凰牙以及电子圣兽从地球人手中夺回来而开始向地球的进军。为了阻止他们的行动，万磁天决定前往宇宙。在前进的途中，韦加星人的军队出现在了万磁天的面前，领队的人赫然是狄克·弗里特以前的好朋友、同样被韦加星人摧毁了母星的摩尔斯。但是摩尔斯被韦加大王洗了脑，认为狄克才是毁灭了他母星的恶人，所以一心来找狄克复仇。为了让摩尔斯恢复记忆，狄克在多豪的帮助下亲手击败了摩尔斯。机体被破坏时的冲击削弱了韦加大王的精神控制，摩尔斯终于回忆起了当年和狄克一起发誓为和平而战的情形。然而随后到来的韦加星指挥官巴兰特斯启动了暗藏在摩尔斯体内的自爆装置。为了不让自己的伙伴受到伤害，摩尔斯冲进了韦加星的舰队中……爆炸消灭了不少圆盘兽，但是巴兰特斯却拥有更强力的王牌——量产型大魔神。这是他们利用之前偷来的大魔神的数据以及超合金NEW Z制造出来的，几乎和真正的大魔神没有什么区别。愤怒的超级机器人军团们再次爆发出了强大的斗气，即使对手是和自己一样的强力机体也不在话下。万磁天的队员一起攻击，终于彻底消灭了巴兰特斯和他的手下。紧接着，与螺旋城的最后对决就到来了。万磁天突入了螺旋城的内部，在最后关头破坏了作为螺旋城动力源的螺旋城之主，再次证明了羁绊的力量的伟大。

回到了地面的万磁天小队很快就接到了新的任务：参加TERRA组织的DOWN FALL作战。这个作战的目的是消除东京木星的绝对障壁，让MU族暴露出来，这样就能够发动大规模的进攻了。虽然绝对障壁如同预期的那样消失了，但是在世界各大城市的空中却出现了大量的MU的都市。在万磁天的面前，一个巨大的多雷姆出现了。他的操纵者九鬼正义向万磁天发出最后通牒：交出罗世音、初号机以及拉·穆之星，否则就要发动总攻击。然而因为被解职而暴走的一色真却向多雷姆发射了炮弹，引来了大规模的反击。万磁天跟踪九鬼正义的多雷姆来到了TERRA本部所在的根无岛，这里似乎是一个非常重要的地点，九鬼打算占领这里。按照如月树博士的解释，现在人类的世界和MU的世界已经开始重合了，如果不按照Nerv的人类补完计划进行的话，最后两个世界就会一起消灭。而现在可以尝试的另外一个方法则是利用拉·穆之星的力量解放TERRA本部所在的奈利亚神殿所储蓄的能源，重新制造出绝对障壁，再次把MU封印起来才行。

关键时候，美迪乌斯·洛克斯出现在了战场上。为了让同伴安心对付MU，雨果和阿芙妮驾驶着机体试图阻止美迪乌斯，而美迪乌斯看起来也是冲着他们而来的。由于机体性能的提升，雨果他们

www.plumbook...

和美迪乌斯之间的差距不再那么大了。但是在美迪乌斯独有的超级人工智能AI1的作用下，其自动修复速度也比以前快了很多，单靠雨果他们一台机体根本无法将其击败。然而随后杀到的百鬼帝国军却让万磁天的其他队员也没办法分心来帮助雨果。另一方面，多雷姆对TERRA本部展开了大规模的进攻，造成了很大的伤害。坚守在指挥中心的功刀仁决定使用最后的王牌。抱着必死决心的他在通知万磁天离开战场之后启动了神秘装置，从奈礼亚神殿中制造出的新的绝对障壁，将整个根无岛笼罩在了绝对障壁之中……

神至市的绝对障壁暂时延缓了MU的大举进攻，但是百鬼帝国却趁着这个空当开始全线突击。但是，在大举进攻的表象下，百鬼帝国的真正目标却是早乙女研究所。龙马等人驾驶着盖塔虎凭借超高速赶在了百鬼要塞岛之前回到了研究所进行抵抗。由于敌人数量实在太多，龙马他们只能使出最后的必杀SHINE SPARK。然而百鬼帝国早就算好了这一招，在必杀技完成之前就用猛烈的炮火中断了它。神隼人更在这次攻击中失去了踪影，盖塔小队只能在随后赶到的万磁天的掩护下撤回了研究所。万磁天并不在乎百鬼帝国敌人众多，也不在乎混在敌人当中的宇宙怪兽以及大海兽的克隆，但是他们却没办法伤到被特殊防护罩保护着的要塞岛。惟一可行的办法就是从内部将要塞岛破坏掉。于是多蒙和罗姆两大猛男潜入了要塞岛的内部。就在百鬼帝国企图用无敌的要塞岛进行总攻时，要塞岛内部发生了大爆炸。而引发这次爆炸的正是潜入要塞岛的多蒙、罗姆，以及被大家误以为战死的神隼人。眼看失去了根据地，百鬼帝国的皇帝布莱自己驾驶着强大的合体百鬼机器人出现在战场上。可惜他面对的是人类最强大的战士，对他来说惟一的可能就是　败！

就在万磁天休整期间，加尔法的人突袭了GEAR的本部，并且强行抓走了凰牙以及驾驶它的北斗。而加德拉也趁机潜入了GEAR本部的地下，夺走了高能源物质メテオキュ ブ。预测到北斗可能被带往加德拉根据地所在的天空魔城，万磁天在塞奥莱玛的次元连结系统的帮助下来到次元的峡间。在这里等待他们的除了加德拉的大军以外，还有被洗了脑的北斗。在同伴们充满了友情的战斗中，北斗终于摆脱了加尔法的精神控制，重新恢复了记忆。而克罗诺斯一族和加德拉的对决也终于到了最后的阶段。罗姆感应到了哥哥加尔迪的意念，获得了宝剑流星之力，利用剑狼和流星撕裂了加德拉的结界，来到了加德拉首领卡迪斯所在的异空间。一直在追求不死药、企图跳出轮回的卡迪斯在罗姆的运命两断剑的攻击下毁灭了，他所制造的结界也彻底失去了功效，万磁天成功地回到了地球。

消灭了加德拉之后，连邦军的全面反攻大作战就开始了。由于宇宙内的战线拉得十分分散，所以万磁天也不得不分成几个小队来应对不同的敌人。作为主力，龙骑小队和高达小队来到了基加诺斯帝国最后的机动要塞。由于基加诺斯的总帅被暗杀，这里的控制权完全掌握在了多鲁切诺夫的手中。这个卑鄙又好战的人甚至用若林健失踪已久的母亲来要挟他帮助基加诺斯抵抗万磁天。关键时候，苍鹰马瑶带着少年精英队出现在战场上，他们是为了肃清多鲁切诺夫这个基加诺斯的败类才来的。若林健从多鲁切诺夫口中逼出了他杀死基加诺斯总帅基鲁特尔的事实，并利用龙骑3号机的电子战能力将多鲁切诺夫亲口所说的话播送到了整个机动要塞中，导致他的众叛亲离。穷途末路的多鲁切诺夫企图用超大型的合金机甲基鲁卡扎姆奈来挽回败局。但是在万磁天的战士面前，他所做的一切都是无用功。

与此同时，在火星和月球上也有两场重要的战斗在进行着。机动战舰小队、龙崎一矢以及克罗诺斯一族击败了占据着火星的火星之继承者，北辰众的首领北辰也在和明人的黑百合的对决中被击毙。原先被囚禁的小巴姆代表艾丽嘉等人终于获得了自由，而一直以来陷入沉睡状态的御统尤莉嘉也终于恢复了意识。超级机器人军团和神高达小队在月球上也成功摧毁了韦加帝国的势力，只可惜韦加帝国的公主、狄克青梅竹马的露碧娜也在宇宙中香消玉殒了。

宇宙方面的战斗告一段落后，问题的焦点又集中到了地面上来了。按照如月树博士的计算，MU的世界与人类世界相重合只剩下7天的时间了，而重新完成木星系统则需要6天时间，其成功率也只有66.6%。为了让成功率尽可能提高，拉·穆之星成了必需之物。但是根据响一郎博士的说法，到目前为止没有任何人或者任何办法能够接触到拉·穆之星，虽然它的位置十分明确。这是因为在和妖魔帝国决战之前，响一郎的妻子、古代穆帝国的公主莱姆利亚预测到了出了妖魔帝国以外莱汀还有必须面对的敌人。为了防止重要的拉·穆之星被敌人夺走，在决战之后莱姆利亚就把自己和拉·穆之星永远封印在了神面岩之下。至于莱汀必须面对的敌人究竟是罗世音还是来自东京木星的MU，即使是响一郎博士也不知晓。他所知道的只有，到了最后关头，自己的妻子一定会把拉·穆之星的力量赐予勇者莱汀的！Nerv方面，人类补完委员会为了加快人类补完的进程也开始了一些措施。他们向Nerv本部派出了第五适格者渚薰　一个和绫波响同样充满了谜的少年。同时，世界各地的支部也开始加快EVA量产型的制造工作了。根据葛城美里的秘密调查，除此之外，委员会还把部分资金花在了一个叫作“MX”或者“MODEL X”的计划上。不知情的她当然不会知道，“MX”其实就是核心计划的第10机，同时具有改良型TE引擎和拉子姆纳尼姆合金的超级TE吸收器。当然，在密特博士杀死了原本负责这个计划的米特尔博士后，MX又具备了超级人工智能A1的能力，这是连委员会都不知道的……

很久没有行动的MU突然向第3新东京市发动了袭击，由于万磁天的成员大部分去了宇宙，只能靠留在地面上的小队进行战斗了。EVA方面，碇元渡下令冻结初号机，而明日香是否能够继续担任贰号机的机师也要在此战中做一个决定。战斗中，MU再度放出了精神攻击用的多雷姆。明日香和绫波丽先后遭到精神污染。当碇真嗣驾驶解冻的初号机前来应援时，MU又把目光转向了初号机。此时绫波丽逆转了零号机的A.T.FELD，用自爆的方式消灭了多雷姆。就在绫人的同学鸟饲守的多雷姆企图再度发动攻击时，第五适格者渚薰突然出现在了战场中。他通过心灵和鸟饲守对话后，多雷姆立即撤退了。

渚薰，最后的使者，是一个神秘的人物。他喜欢歌声，但是没有奏者的天赋，无法为世界调律；他能够反映出人的真实想法，但是又不像伊旭特利一样能够和奏者融合成世界的心脏。他是自古以来黑月之民和白月之名送到这个世界来传达神之意志的使者，让世界踏入永远的轮回、进行死亡和新生之仪式的关键。他将赋予人们以各种选择，不同的选择将会使未来向不同的方向发展，然而他自己却无法操纵这种选择。没有他，无论是补完还是调律都无法进行下去。他就是第17使徒塔布雷斯。按照魂之座的计划，渚薰操纵EVA贰号机来到了Nerv地下存放亚当的地方，这时他发现，这所谓的亚当竟然是人类的始祖利利斯！这时，初号机和罗世音等先后赶到。在向各人暗示他们的未来的可能性之后，渚薰让真嗣把他杀死，因为只有这样人类才能继续生存下去。于是，在巨大的十字光芒中，最后的使徒也消失了。

然而人类要想生存下去，还有很多危险需要面对，冲在最前面的就是万磁天。恶魔高达和四大天王再次出现，这次他们的据点是月球基加诺斯本部的废墟。既然对手是恶魔高达，新扑克联盟自然是义不容辞的。作为正义的战士，他们绝对不会允许恶魔高达再次为祸人间。双方战斗正酣之时，美迪乌斯突然出现在了战场上。然而这次它并不是为了破坏萨贝拉斯和加姆雷德而来的，它的目的是阻止恶魔高达。实际上恶魔高达之所以会复活，都是因为TERRA的出资者巴贝姆财团为了夺取拉·穆之星而做的好事，而核心计划则是由魂之座支持的，目的就是为了制造出一个能够牵制恶魔高达的力量。魂之座不希望这个世界被MU的神调律，而是计划对两个世界同时进行补完，也就是所谓的“多元世界补完计划”。只可惜到目前为止，事情的发展已经和他们当初预计的情况相差很多了。在众多超级机器人的合作下，在新扑克同盟的同盟拳以及多蒙和玲的爱之石破天惊拳的威力下，恶魔高达终于被消灭了。但是加尔法的本星却开始向地球进发了。为了不让地球受到更大的伤害，万磁天决定将战场转移到敌人的大本营中去！然而在加尔法本星上等待他们的是能够无限复活的ZERO以及数量庞大的螺旋城。最后关头，北斗和银河依然没有绝

www.plumbook.cn

望，他们决定联合电童和凰牙的力量一同战斗到底。这种不放弃希望的思想唤醒了隐藏在他们心中的第7匹电子圣兽　　拥有无限之力的凤凰。在韦加的提醒下，众人得知只有同时击败加尔法皇帝和ZERO才能将他们彻底打倒。于是万磁天兵分两路，同时作战，终于取得了最后的胜利。

当其他势力都被顺利解决之后，多重世界补完计划的进程也到了最后阶段。巴贝姆财团、MU、魂之座，还有碇元渡的Nerv，这4个团体各有各的计划，都想把世界的未来导向自己所期待的方向。15年前因为木原正树从魂之座那里私自夺走了具备次元连结能力的塞奥莱玛而中断的进程终于要迎来它最后的阶段了。世界将被毁灭，然后再生出一个新的世界。这就是所谓的“约束之时”。能够生存下去的只有一种生物，究竟是MU还是使徒，或是人类，如果不努力争取的话就会从此消失。于是，MJ首先展开了行动，他们对各地的木星系统设施展开了大规模的攻击，尤其是拉·穆之星的所在地　　穆都市。大敌当前，绫人独自一人冲在了最前线，他已经逐渐明白了自己的使命。而与此同时，魂之座的老人们为了夺取补完的关键物——初号机而向Nerv发动了总攻击。他们甚至为此派出了EVA的量产型，而站在他们面前的是精神觉醒了的明日香和贰号机。明日香凭借贰号机的A.T.FIELD将量产型EVA和连邦的青龙机一扫而光。然而量产型EVA却具有出人意料的生命力，虽然被贰号机造成了重创，但是却再次站了起来并展开了大反击。眼看贰号机和明日香就要被量产型杀死之时，NADESCO及时出现了。本来他们应该是到明天才能够和新·阿伽玛一起返回地球的，但是因为情况紧急而不得不进行玻色子跳跃赶回来。此时，真嗣在美里的鼓励下也重新坐上了初号机。

在众人的合力攻击下，量产型EVA很快被打倒了。但这只是一个开始罢了。一方面，绫人为了保护紫东遥、保护自己的同伴而选择了和伊旭特利融合，让世音获得了“拉”的称号，成为了真圣。另一方面，绫波丽拒绝了和碇元渡体内的亚当融合，反而选择了回归利利斯。与利利斯融合的绫波迅速进行了巨大化，成为了第18使徒，也就是人类的另外一种可能的形态。根据Nerv冬月副司令的解释，这个世界在诞生时产生了很多可能性，每一种可能性都存在一个平行世界。当平行世界的数量太多时，所有世界就会因为过饱和而崩坏。人类甚至是其他智慧生命的祖先——黑月和白月之民找到了一种解决世界崩坏问题的方法。那就是解放人们的心之壁，即A.T.FIELD。这样人们就通过失去自我而与世界同化，以一体的状态等待世界的再生。这就是人类补完计划的概要。但是由于在别的平行世界中也存在着同样的计划，因此随着MU以及巴贝姆等组织的介入，他们各自的计划之间产生了干扰，导致了计划本身的误差。而能够超越平行世界、为世界调律的乐器就是所谓罗世音系统。罗世音系统是由一对构成的，每一个都是获得了神之心脏的完全的人类。真圣绫人和真圣久远，这就是他们的名字。罗世音系统是由巴贝姆财团的首脑艾伦斯特·冯·巴贝姆于一万两千年前在MU的世界里制造出来的。但是在启动的过程中发生了故障，这个系统开始在众多的平行世界中漂流，而MU的世界也因此走向了崩溃之路。MU族追究巴贝姆的过错，将他从那个世界中放逐出去。预测到罗世音会在宇宙历74年12月28日抵达人类世界的巴贝姆来到了地球。随后，他为了弥补失去罗世音而造成的空缺，帮助地球上的穆帝国制造了勇者莱汀。但是他的真实目的被穆帝国的人发现了，于是他再次遭到放逐。而MU族和穆帝国、罗世音和莱汀之间的关系也被刻意从各种文件中抹消了。就在约束之时到来时，绫人和久远已经先后和自己的真实之颜融为了一体，为世界调律之门即将打开了！

一时间，巨大绫波丽、量产型EVA、真圣久远、真圣绫人，还有万磁天的机械巨神们集结在地球的上空。两位真圣将相互厮杀，胜者将成为世界之王，用歌声将旧世界导向破灭，同时创造出新的世界。如果阻止了这个死亡和新生的仪式，量产型EVA就会代替他们的职责，对人类以及世界进行补完。究竟是补完还是调律，抑或是完全不同的第三种选择，这个问题即使是制造出罗世音系统的巴贝姆也无法解答。所有的一切都要靠人们自己去创造！因为不愿意与绫人战斗，所以万磁天首先必须击倒量产型EVA。由于EVA系列都拥有A.T.FIELD，战斗也显得十分艰苦。而本来已经应该被毁灭的雷之奥姆扎克以及基鲁卡扎姆奈则接到了魂之座的指令前来牵制万磁天。虽然塞卧和三轮防人都是只顾自己利益的小人，但是他们的机体却是强大的，这无疑让这场关系到人类命运的战斗的形势进一步恶化了。关键时候，美迪乌斯出现了。阿鲁贝洛告诉雨果，他是为了继续活下去才来参加战斗的。他说，如果人们不能从世界崩坏的危机中解脱出来，一切都是没有意义的。赞同了阿鲁贝洛的观点后，万磁天和美迪乌斯开始共同进行战斗。在众多强大力量的面前，量产型EVA、雷之奥姆扎克、基鲁卡扎姆奈，还有随后出现的乌饲守的多雷姆都被击落了。最后剩下的只有两位真圣。

当两位真圣耗尽各自的力量之时，世界就迎来了末日。然而，驾驶着战斗机突然出现在两位真圣之间的紫东遥似乎改变了一些东西。紧要关头，光听到了母亲莱姆利亚公主的声音：她终于解放了拉·穆之星的力量。她要光和莱汀利用这种力量帮助人类摆脱毁灭的命运，既不要补完也不要调律，而是将人类引向约束之地。拉·穆之星终于放出了光辉，勇者莱汀的身上聚集了穆帝国之王拉·穆的力量，唱出了被禁断之歌声。莱汀的歌声和真圣绫人的歌声产生了共鸣，一起超越了真圣久远的声音，于是新的可能性诞生了！人类找到了属于自己未来的声音，从而避过了就此毁灭的危机。而在一切操纵的巴贝姆和魂之座终于也退出了历史的舞台。就在大家以为一切都已经过去的时候，密特博士突然夺取了美迪乌斯的控制权。美迪乌斯从消耗了大部分能量的莱汀那里抢走了拉·穆之星，然后它不仅利用拉·穆之星的力量进化到了最终形态，还以地球为中心制造出了一个巨大的绝对障壁，将地球与外界完全隔离开去！

万磁天的队员们在这突然其来的变故中被封闭在了绝对障壁的次元间不连续面中——那是一个既不属于地球也不属于宇宙的境界空间。而这样的结果就是魂之座计划在补完和调律失败后的另外一种世界末日。为此，魂之座在核心计划的背后支持着密特博士的“AI1计划”。而AI1计划的最后目的就是制造出一台能够排除一切阻碍人类补完委员会计划的因素的超级机动兵器，其代号为“MX”，或者叫作“MODEL-X”。核心计划所开发的加姆雷德、萨贝拉斯以及美迪乌斯都是MODEL-XX的设计基础。

就在大家探讨问题的时候，美迪乌斯出现了。现在的美迪乌斯完全由AI1在控制，由于得到了拉·穆之星的强大力量，又失去能够判断事物的管理者，A1进入了暴走的状态。暴走的A1会把除他自己以外的所有事物都吸收进美迪乌斯的体内，地球也将因此迎来终结之日。为了阻止这样的事情发生，万磁天必须尽全力击败美迪乌斯和AI1才行。以前都是雨果他们靠着一台机体和美迪乌斯单独作战，现在则是地球上最强大的超级机器人们集合在一起来迎战美迪乌斯。即使美迪乌斯和A1再强大也不免败在万磁天的脚下。但是被魂之座用来做最后赌注的MODEL-X也没有这么简单。随着美迪乌斯被破坏，境界空间开始变得不安定，甚至开始进入崩坏的状态。而作为美迪乌斯核心的AI1居然独立出来并开始了独自的进化，本来已经死掉的密特博士也被AI1作为制御装置而重新复活了。这个女人已经彻底失去了作为人类的判断力，在她看来，只要AI1能够不断变强，其余的一切事物变得如何都没有关系。她要让AI1超越一切，将一切都吞噬掉。All in 1，这就是AI1的真正含义。

有了制御装置的AI1比起最终形态的美迪乌斯更加难对付，加上其超快的复原速度以及周围十分不安定的境界空间，万磁天的战士们陷入了苦战之中。激战当中，真圣绫人出现了。他调和了境界空间内的声音，让本来已经开始崩溃的空间安定了下来。但是消灭AI1、为地球取回和平的使命依然要靠万磁天的战士们来实现。所有的机体集中全部火力向AI1发动攻击，终于超越了它的自我修复速度，对它造成了重创。洋洋得意的密特本来想再度利用拉兹姆纳尼姆合金让AI1恢复力量，但是她却发现AI1拒绝了这个指令。在密特疑惑之际，同样被AI1复活并成为其部件的阿鲁贝洛出现并且道出了原因：在一直以来的战斗中，AI1除了不断变强以外还学到了另外一些东西——人类的力量以及战败者的宿命，因此它才会拒绝再次自我修复。在清算了自己的过去并向雨果指明了目标之后，阿鲁贝洛和AI1以及密特一起从世界上消失了——人类终于又一次渡过了危机！

为了让紫东遥以及其他同伴能够继续活下去，神名绫人选择成为了时间的观测者。虽然他不能继续作为人类生活，但是他会永远守护着人们生活的这个世界。绫人调和了这个世界的不和谐音，消去了保卫地球的绝对障壁，让地球重新恢复了正常。世界充满了欢喜的声音，人类的未来揭开了新的篇章。经历了无数场恶战的战士们终于可以放下武器重新开始各自的生活了。不错，除了是超级机器人的机师以外，他们也是普通的人类，有自己的生活。从今以后，他们也要和其他人一样，用自己的双手去创造明天。不过我们相信，一旦美丽的地球再次遭到危机，我们仍然会看到他们活跃的身影的！

全文完

www.plumbook

文 铭风/混沌星辰 佐传　编 铭风

特鲁尼克大冒险3 ADVANCE	SQUARE ENIX/CHUNSOFT	RPG
GBA トルネコの大冒険3アドバンス	2004年6月24日	日版
对应GBA专用通信对战线		推荐玩家年龄 全年龄

6月份惟一的GBA大作便要数《特鲁尼克大冒险3 ADVANCE》了。作为PS2游戏的复刻版，本作只在画面上做了变化，保留了所有迷宫和其他的要素，不过创新要素就比较少。“不可思议迷宫”系列的特点便是那迷宫，要熟练运用迷宫中的每一个道具才能顺利过关，像RPG一样靠武器和防具可不行（liky乱入：这个不是我告诉你的嘛？死那么多次终于领悟了啊～）。本攻略在流程中只对迷宫的特性做了一些提示，而在最后则给出了所有道具的作用一览，玩家们对照着来创造本游戏的无限性吧！

攻略透解 Guide Through

基本操作	
十字键	移动
B+十字键	快速移动，同时可移动到道具上而不拣起道具
A	攻击　决定
A+B	在原地恢复HP，消耗回合数，且满腹度下降
L	发射所装备的弓箭
R+十字键	限定斜向移动
轻点R　START	选择攻击的方向，和同伴对话
SELECT	观看本层地图

特鲁尼克篇

特鲁尼克篇介绍

特鲁尼克的战斗方法和前作一样，能够使用各种道具，装备强力的武器和防具。这里说一下不可思议迷宫和回合制。这2个可是不可思议迷宫系列的特点，相信老玩家一定十分熟悉了。游戏中的迷宫都是自动生成的，道具和敌人的分布也是随机的，每次进入都是不同的。在迷宫中的行动是采用回合制的。无论是移动，攻击，对话还是使用道具都要消耗一个回合。我方行动一次后敌人也要行动一次。

关于同伴

初期在北方的祠堂村长会叫孙子或孙女来帮助主角冒险。

选“是”可收得イネス为同伴，可在战斗中恢复HP，施放攻击魔法和解毒。

如果选“否否否是是”之后回到村庄，然后众人交谈后再和村长对话选否，便可让ロサ成为同伴。他在战斗中不会释放魔法，但会占用玩家的道具栏使得玩家只能带10个道具进入迷宫。如果扔掉、使用他的道具，将他的道具放入壶内，甚至被敌人抛出他的道具的话都会被他打到死（一回合2次，限定10点伤害‥‥）。惟一的好处是查看他的たからの地图的说明可在通关后得到印の盾。

大地图上指令	
道具	查看玩家所拥有的道具
调べる	调查眼前的东西，按A有同样效果
ルーラ	用魔法移动到去过的村落里去
作战	游戏的文字速度设定，亮度表示，查看宠物资料等

迷宫中指令	
道具	选择使用所拥有的道具　也可装备武器　防具
足元	调查脚下的物品，可将脚下的道具交换到身上或是使用
マップ	切换地图的显示方式
作战	游戏的各种设定和说明

和牧师交谈时的选项	
お祈りをする	记录当前进度
おつげを聞く	下次升级所需经验值
呪いをとく	解除诅咒和中毒

流程攻略

序幕：商人特鲁尼克在协助勇者击败邪恶的魔王，解决了不可思议的迷宫后带着一家开始了旅行。他们在海上迎来了波波罗的12岁生日。在吹蜡烛时，波波罗告诉父母自己做了奇怪的梦，梦中天空异常黑暗，并伴有打雷的巨响。此时天空忽然变暗，一个大浪卷了过来……

特鲁尼克一家被大浪卷到了パリナボ村，冒险的故事就此开始。

01．パリナボ村，起床后发现波波罗在沉睡。调查左下木桶得到50G。调查右边木桶得到しあわせのたね。右边房间内宝箱是50G，ちからのたね。回妻子处交谈休息，第2天起床后发现波波罗还在沉睡。特鲁尼克十分担心而前往村长处询问。此时接到报告：北方祠堂的神像倒塌了。

02．出村，被谜のほら穴（3F）吸入。这里可熟悉一下本游戏的回合制系统。来到北方祠堂，发现祠堂的封印被解开。村长告知通过这里前往北之大陆，可找到解除波波罗睡眠的占卜师。

03．来到神殿，进入いざないの洞くつ（6F）。这里的敌人靠同伴就可轻松解决，同伴干掉敌人比你干掉敌人经验值多得多。

04．来到祠堂，和床上的老爷爷对话选否可询问一些常识词。调查罐子和柜子可得到50G，ちいさなメダル。向上来到南海の地下道（7F），要注意仙人会将同伴传送走。

05．来到海底の家，左边男子可替玩家存放道具。上方牧师提供记录，和旁边修女交谈后休息，起床后得到面包。右边的道具屋内2800元的オ　シャンロッド对水系怪物有特效，在之后的迷宫很有用。准备完毕后进入左边的传送点。

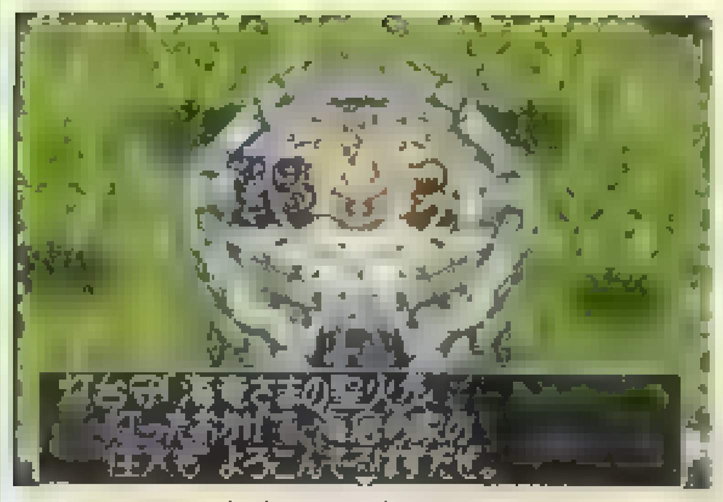
06．来到さんご礁の神殿 广间（5F），这里怪物在水中会自动恢复HP，要将其引诱出来攻击。从神殿的小部屋右边传送点来到さんご礁の神殿 回廊（9F）。

07．通过后点燃了右边的火焰，中间大门开启，来到海底山地 ふもと（10F）。这里的敌人实力比较强，没信心的话可在前几个迷宫锻炼一下等级。还有就是要注意同伴的保护，当他头上出现感叹号时便要替他进行回复。

08．通过后来到海底山地休憩所，和修女对话可存档。建议在商人处购买一些“ホイミの杖”，在迷宫中便可为同伴回复HP。调查2个罐子分别可得到200ゴールド和ちいさなメダル。

09．来到海底山地 山顶（5F），只有5层，是相对比较简单的一个迷宫。通过后便来到了海龙的灯台，终于又能使用仓库了，这里还出现了帮你存钱的银行。右上壮男可为你锻造武器和防具，不过锻造1次需要进出迷宫1次。从神父处得知灯台的神之焰能够克制魔物，楼上的学者告诉大家北面的遗迹封印着神之焰。

10．出村，在这个岛屿上会随机进入“贤者の洞穴”，要活用道具来达到楼层处。进入后身上所有的道具，全都会消失，死去会丢



失所有金钱。完成一次推进一层，一共69层。

11．来到北面的海龙岛の遗迹（12F），这里有很多变成道具的宝箱怪。在最后的宝箱内得到了海龙的圣火。带着它回到灯台和2楼的学者交谈，之后将其安置在灯台顶部，照亮了整个大地。

12．火焰照亮了大地，特鲁尼克得以进入右边的灯台の地下室（8F）。在“遗迹の休息地 南”和人对话后得到“毒けし草”。记录后向上来到遗迹の大空洞 南（10F），迷宫中会出现商店，有好东西卖的话可不要放过。

13．在“遗迹の休息地 北”整备好道具之后向上来到遗迹の大空洞 北（10F）。在迷宫中第一次出现石像，会对房间内的所有单位产生相应的效果。

14．出来后同伴离开，临走时留下了モノカの杖，过桥后可进入パレイナのほら穴（5F）。在大地图上闲逛还有可能会遇到神秘商人。

15．来到港町コスタリベラ，调查门口的木桶可得到药草和ちいさなメダル。右边是商店街，可补充各项道具，买走的东西在进出村庄一次后便又会出现。民家内的柜子还可得到一个ちいさなメダル。

16．从左上的楼梯下去是怪物斗技场，购买了游戏币后便可参加赌博。选择认为会赢的怪物下注，最多能押100枚游戏币，所选的怪物活到最后的话便胜利。胜利后可用得到的游戏币继续下注，多次胜利后的收入可很可观啊。一次最多能得到99999游戏币。

17．向上来到ダレートパレイナ城下町，城门的守卫叫你去寻找兵士长。这里在井里救出小猫后，来到右边房间和床上的老婆婆对话可得到小金币一枚。

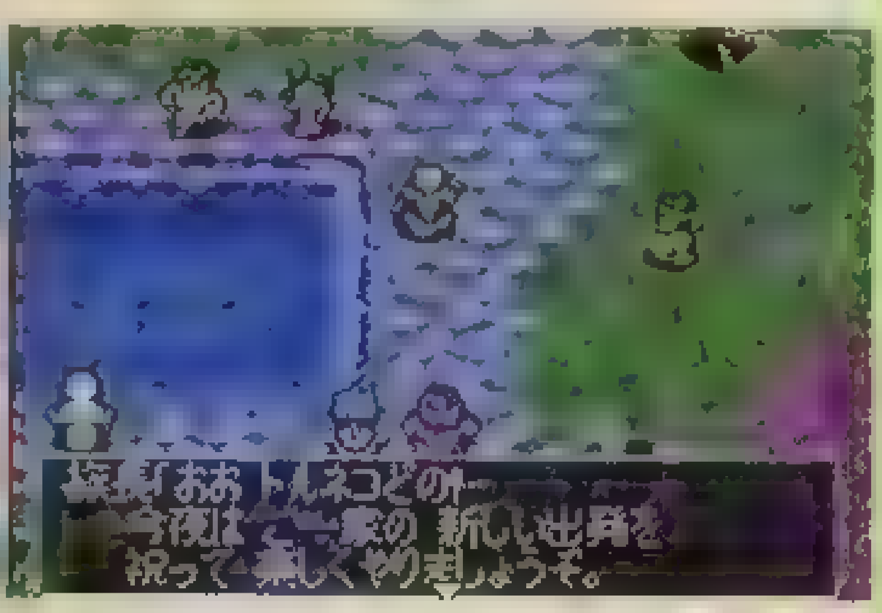
18．回到コスタリベラ找到兵士长对话，之后可进入王城。和国王对话，话语中得知王妃也陷入昏迷之中，需要去北面寻找占卜师。

19．北方洞穴内的士兵让开了道，进入山脉の尾根（13F）。这里有很多会远距离攻击的敌人，十分麻烦。还新增加了多种石像。

20．通过后来到山后小屋，在地下室和占卜婆婆交谈，她答应制作解除昏迷的药。在2楼房间休息一天后和占卜婆婆一起来到王宫。由于占卜婆婆成功地将王妃救醒，国王将港町的别墅奖励给特鲁尼克作为商店来经营。

21．之后兵士长带着特鲁尼克去挑选店员。在跟第2个候选人交谈时在2句“单刀直入……”时选“是”既挑选他做店员，选“否”则是第一个候选人。之后和占卜婆婆来到港町，和店员交谈后前往港口，乘船回到パリナポ村。

22．在占卜婆婆的帮助下，波波罗终于醒了。晚上，波波罗告诉大家自己不跟随父母前往港町。他要变坚强，独立通过父亲通过的那些迷宫。和妻子对话后休息，前往港町的路上夫妻2人感慨儿子成长了。



波波罗篇

波波罗简介

波波罗最大的特点就是捕捉怪物（下文都称为捉宠），并且可以在迷宫中操纵！想要使怪物成为自己的同伴的话就必须操纵波波罗在迷宫中亲自杀死怪物，宠物打死的没用。波波罗不能装备普通武器和防具，不能使用弓箭，远程攻击也只能用魔法石。只能装备专用武器爪，能读的卷物也只有7种，分别是：圣域の卷物，ザオラルの卷物，圣域の卷物，白纸の卷物，ニフラムの卷物，时限爆炸の卷物，还有一个比较特殊就是リレミトの卷物，说它特殊是因为它不能直接读，必须先将卷物放在地上，然后站在它上面才能再使用它脱离迷宫。

命令同伴

在迷宫中按B选择仲间，可对宠物进行一些设定（ステータス是看资料；命令する是对宠物下各种各样的命令；冒险から外す是让宠物退出此次冒险；やめる是取消）

可对宠物下的命令一共有7种，等级越高可下达的命令就越多。

LV1：バッチリがんばれ（大家加油）
いっしょにいてね（一起上啊）
LV5：かってにしてね（主动索敌）
いのちだいじに（生命重要）
LV10：ここでまってて（在这等着）
LV15：とにかくにげて（迅速逃跑）
LV20：とくぎつかうな（禁用特技）

养宠捕宠须知

1．捕获宠物的概率和等级、装备爪的种类有关，从公式看吧：捕获怪物概率＝(等级＋怪物单体修正值＋武器修正值＋1)/1000所得出的数字，比如0.50，就说明有50%的几率抓到怪物成为自己的宠物。武器修正值为：うみどりの爪/40，银の爪/50，ゴールドクロウ/90，クロウアンドレア/128，エレファントクロウ/－9999。

2．在迷宫里宠物头上会有心型图象表示该宠物目前HP的多少，红色表示情况良好，黄色表示HP剩50%，灰色表示HP在25%以下，这时就要赶紧给它回复了，另外宠物自己也会慢慢恢复HP。

3．一般来说捕宠运气的成分是很大的，即使是最好的爪运气不好时很长时间都会空手而回，运气来了用银之爪都能连续捉到N只，记住，公式只能算概率，没有一个怪物的捕捉率低于0%，一切皆有可能。宠物在迷宫中被打死（非本迷宫捕获）只需出迷宫后到宠物寄存处再将它调入冒险名单即可，如果宠物是在本迷宫捕获的只有将它带出（打穿这个迷宫，用回村卷物的不算）才能使它出现在寄存处。

4．波波罗打死怪物时宠物不加EXP，反过来宠物打死怪物，波波罗会加EXP，所以尽量用宠物来消灭敌人吧（想要捉宠的除外）。

5．宠物在迷宫中被打死（非本迷宫捕获）只需出迷宫后到宠物寄存处再将它调入冒险名单即可，如果宠物是在本迷宫捕获的只有将它带出（打穿这个迷宫，用回村卷物的不算）才能使它出现在寄存处。

6．简单捕宠方法：因为ザオラルの卷物的特点是放置在地上后，这个的房间里的和怪物及自己人即使被击倒也能复活，于是就可以利用它来捕获怪物了，死了还会复活，不信怪物不服你！

流程攻略

01. バリナボの村：被族长教育后与上方的老人对话得到大面包，在村左的柜台可以记录后波波罗终于实现了他的愿望—像爸爸一样在世界各地冒险。

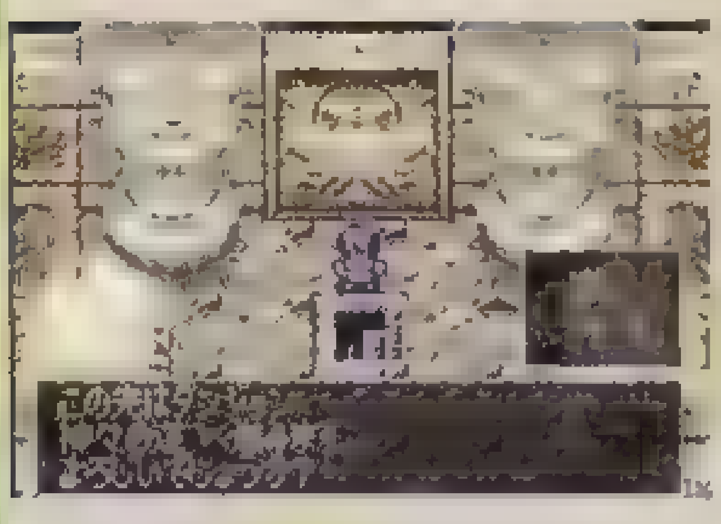
02. 魔物のほら穴（3F）：完成了第一次冒险之后回村与族长对话获得了进入遗迹的许可。

03. いざないの洞くつ（6F）：同特鲁尼克篇（没有什么值得培养的怪物）

04. 南海の地下道（7F）： 同特鲁尼克篇（没有什么值得培养的怪物）

05. 海の家：没想到在这里有人拦住不让波波罗去特鲁尼克去过的礁之神殿。

06. バリナボの村：没办法，再去找万能的族长吧，果然族长把能够开遗迹中那扇神秘大门的钥匙——“神々の星”，还送给波波罗专用捕宠武器うみどりの爪。

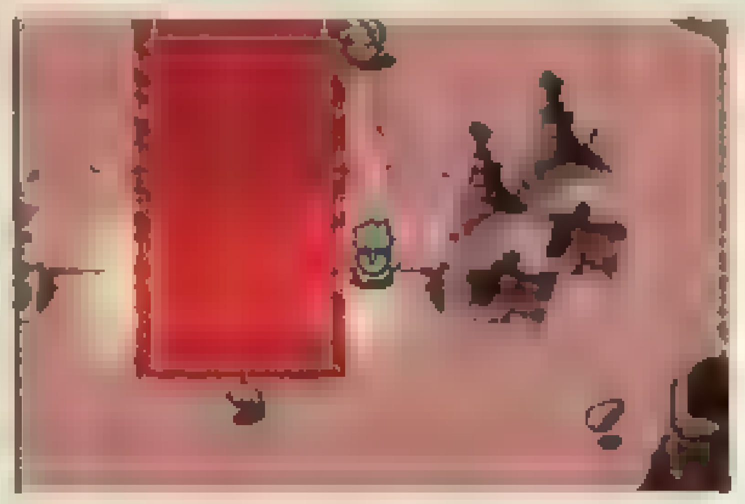


07. 神々の道（8F）：再次来到遗迹中，神々の星发出光芒打开了那扇门，进入神々の道。

08. 试练の道（6F）：没什么好介绍的，只要小心不要被怪物围攻即可，还有宠物练级时尽量不要让它们离开自己身边，很容易挂掉。另外很小几率会出现防御力极高的メタルスライム。

09. マダムグラコスのバザー：好象一个水底动物世界，设备很齐全，在这打理好装备就去下一个迷宫吧。

10. 密林の墓场：推荐捕捉的宠物有キラーマンティス，特技是两次攻击，在消耗战中占很大优势；ホイミスライム，队中的回复就靠它了，能用到中盘；强烈推荐メイジももんじゃ，它的特技能封印敌方特殊能力而且升级奇快，各方面能力都不错。



11. 密林の小屋： 在这可以稍做调整，要是缺道具就用瞬间移动去マダムグラコスのバザー，然后在小屋右上方找到入口。

12. 密林の采掘场：没有值得抓捕的怪物……笔者在这个迷宫里是疯狂练级，因为层数少，容易把宠物活着带出去（汗）。出迷宫后得知グレトバレィナ岛上发生巨变，还看见一个从港町コスタリベラ逃难过来的人。波波罗猛然想起自己父母都在那儿……

13. 遗迹大空洞 北：这个迷宫里重度推介モシャスナイト（影子骑士），超高的回避让对手拿它很是头痛，再加上不俗的攻击力搭配着痛恨一击的特技，可以成为前期作战的主力！キラーマシン（杀人机器）的两次攻击也可以捕过来好好利用。

14. 港町コスタリベラ：这里到处弥漫着怪物的气息，在港町的店中见到妈妈，她让波波罗赶紧去皇宫和父亲会合。

15. 在皇宫中父子俩再次相见，特鲁尼克对自己儿子的成长表示欣慰。国王让他俩去找占卜婆婆查清产生大量怪物的原因。

16. 占卜婆婆家：到了这儿没想到婆婆重病卧床不起，但她给了特鲁尼克祁リ之水晶让他们去邪恶な风穴一探究竟。正当他们离开时婆婆身旁出现了很多怪物，波波罗勇敢地冲上前与它们搏斗，让老特去寻求根源。在大地图的会发现一个洞穴，那就是邪恶な风穴了，水晶发生作用让特鲁尼克能够进入其中。

17. 邪恶な风穴（16F）：用惯了波波罗，换回特鲁尼克后还真不习惯呢，看到怪物以为杀死可以当宠，总是期待怪物越强越好……（旁人：此人混乱中）在这个迷宫中很容易拾到大量的まものの壶，千万不要使用啊，它会使你周围出现很多怪物，如果投向墙壁的话壶中出现的怪物会是混乱状态。迷宫也开始出现DQ系列著名的火龙，远距离吐火伤害20HP，如果装防火盾的话伤害减半，还要小心两次攻击的螳螂及会使你每走一步都会减HP的法师。出了迷宫就是暗黑之间的入口，记录后杀进去……

18. 暗黑の间（2F）：只有两层的迷宫，第一层还是和邪恶な风穴迷宫一样，在上楼前把道具整理好，因为下层就是BOSS战了。走上楼梯吓了一大跳，不但有BOSS而且还有四条火龙！它们一拥而上，满屏幕的火球乱飞……镇定下来后老特从怀里掏出一样东东——呵呵对了，就是替身之杖！用它把火龙变成自己的替身吧，然后等它们自相残杀后清理一下残局即可看到人和动物最大的区别是会用工具啊！（众人：倒）

本以为世界会从此清静，老特回家后和家人从此过着幸福快乐的生活……谁知BOSS居然还会假动作，晃了两下后，胸前一道光射出竟把我们的老特变成了石像！

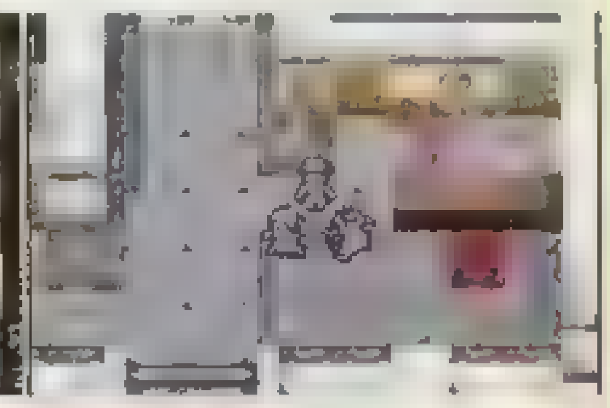
19. 占卜婆婆家：波波做了个噩梦，梦见老特似乎遭到不测，在梦中使劲地呼喊爸爸，这时占卜婆婆也做了同样不吉祥的梦，于是让波波罗去迷宫一探究竟。

20. 邪恶な风穴（16F）：同老特。尽量收火龙和那种暗黑色的会两次攻击的螳螂，这个迷宫一定要把商店里的店主抓过来，对以后的冒险绝对有利！店主有两次行动，攻击力固定为50，进可攻，退可溜，想想带着一群店主在迷宫里乱窜多威风啊！下面介绍一个比较简单的捕获方法，先用一个大部屋卷物，然后把ザオラルの卷物放在地面，再走到楼梯上读个爆炸卷物或是其它能把店主引到身旁的东东，等它靠近时对它用もろはの杖（自己的HP减半，对手的HP减为1，事先准备多一些），打死它后它会复活，用个吹飞杖把它吹远，接着用もろはの杖……如此反复就能比较容易的抓到它了，准备用它虐待BOSS的朋友大有人在吧。

刚出迷宫波波罗看到了一个熟悉的身影——变成了石像的老特。波波罗暗暗下了决心，一定要把怪物消灭，让老特恢复原样，带着这个信念，他走进了暗黑之间……

21. 暗黑の间（2F）：在第2层上，BOSS嚣张的对波波罗说阻止它的野心下场就和他爸爸一样，波波罗带着宠物冲了上去……小心BOSS的特技能让宠物叛变！

22. 皇宫：一声巨响，BOSS这次真的被打败了，在暗黑之间外的特鲁尼克也恢复了原来的样子。父子俩回到皇宫，到处都是庆祝的景象，国王表示感谢并答应把地下室的宝物送给老特。果然下面原先关着的门打开了，得到会心斧，回复腕轮和力量草。和村中人对话，他们都表示了对和平的崇尚，回到王宫兵士长说皇宫庆祝仪式即将开始，让这父子俩参加，接着就是通关画面了。



二周目游戏，隐藏迷宫

通关之后继续游戏，父子俩的等级、装备、宠物等全部继承。故事从港町コスタリベラへ开始，二周目才是不可思议迷宫的开始……

可以选择用父子俩其中的一个，我选的是波波罗。用瞬间移动去占卜婆婆的家看望她，她的病已经痊愈并且告诉你在她家的西北沙漠中出现了不明的东西。带着好奇心走进了那个看着像森林的地方，发现树下面的石门被咒语封印了。没办法返回婆婆家，却从她的仆人那儿得知密林岛的老人知道破解咒语的密码，于是小波来到密林岛，得到了密码：ヒラケヨハイレ。

拿到密码后迫不及待的来到石门前，果然打开了门，通过传送点来到了プチット族的世界（桃花源记？）。在村中见到了プチット族的族长，他告诉小波他的族人被怪物抓住囚进在封印之洞穴里，遗传了正义精神的波波怎能做事不理？一口答应下来帮助族长解救他的人民。

当成功救出所有族人后，族长将会向波波罗介绍另两个迷宫，这样隐藏的五个迷宫就全出现了！这五个迷宫难度都非常大，全是99F，很有挑战性，相信不思议迷宫的老玩家早已跃跃欲试了，大概有一部分达人也已打穿，在这里就说一下可得到的物品。

1.封印之洞穴

层数	得到道具	必备工具
40F	黄金の草	カギ
50F	黄金の矢 8 本	カギ，おおきづちなど
60F	黄金の腕轮	カギ 通过の腕轮，おおきづちなど
70F	黄金の壶	カギ，つるはし
80F	印の盾	カギ，ふはつの卷物
90F	黄金の盾	カギ，通过の腕轮，ひきよせの杖
98F	ロトの剑	カギ×2，通过の腕轮，つるはし

2.魔物之巢

处于密林小岛附近。在第 12F 的墙壁中藏有道具，需要 5 把カギ，得到道具包括スカラの卷物×2、バイキルトの卷物×2、小さなメダル×2、弟切草×1、9000G、药草×2。

3 不思议之宝物库

15F、35F、55F 都会是一间大的怪物屋，要特别小心！墙壁中有许多道具用つるはし来取得。

层数	得到道具	必备工具
40F	纸一重の腕轮	カギ
50F	草うけの杖[1]×4	カギ
60F	草なげの杖[1]×3	カギ
70F	祈りの卷物×4	カギ，つるはし 通过の腕轮
75F	ストレイトソード	カギ×3 につるはし×2
80F	奇迹の剑	无
85F	はやぶさの剑	カギ×2 つるはし×2
90F	インパスの腕轮	カギ，通过の腕轮，おおきづちなど，つるはし
95F	跳ね返しの腕轮	カギ，つるはし
98F	ロトの盾、黄金の纸切れ	カギ×2，通过の腕轮，つるはし おおきづちなど

4. まぼろしの洞窟

30F/ハラヘラズの指轮，70F/シャドーの指轮

90F/石像よけの指轮，98F/ワナぬけの指轮

5. 异世界の迷宫

20、40、70、81F 必定是大型怪物屋。		
层数	得到道具	必备工具
80F	黄金の纸切れ	カギ，つるはし
90F	封の剑	カギ，通过の腕轮
98F	黄金のつるはし	カギ

隐藏迷宫的一些心得

01. 冒险失败后道具不会全部丢失，随机保留几个。

02. 怪物，道具种类大大增加，基本攻击力也大幅提高。

03. 偷钱的怪物笑いふく被打死后不会出现金钱。会偷道具的怪物ミニチチン偷东西后会把东西随机扔在这一层的其它地方，另外被打死后也不会出现任何道具。

04. 将武器投向怪物造成的伤害不像系列前几作那样只有一点点，能够给敌方带来较大伤害。

05. 剑盾的攻击作用也更明显，过去只要力量值高赤手空拳也可以笑傲迷宫。

06. 在冰面滑行时经过道具会自动拣起来而不会停下。

07. 卷物被怪物扔到地上后便不能再拣起来，尤其注意サォラル卷物。

08. 装备中印的次数就是可以合成的特殊能力数量。

09. 本作中很多珍贵道具都是藏在迷宫的墙壁里，必须通过挖掘才能得到！如果在狭长的通道里快速行走时在某处停了下来（指老特，波波罗因为带宠会有一定程度拖慢），说明有宝物藏在附近的墙壁，仔细挖一挖便能找到。

10. 在大地图上会随机遇到迷宫，但主要是练级用的，在此就不多介绍（除了贤者洞穴和占卜婆婆家上黄色山脉的仙人洞穴）。

11. 印の盾的获得：在特鲁尼克篇查看ロサ的道具 “たからの地图”的说明（一定要看一下，否则找不到！），然后在ブチットの村的东南方就藏着印の盾。

12. 波波罗的最强武器エレファントクロウ在救出封印の洞窟 25F 的ブチット族后前往マダムグラコス与最上方的大鱼对话便可得到。

13. 在隐藏的宝物库迷宫中，会碰到バブリン系的怪物。把道具扔向这类怪物便能进行合成，他们同时能吃下的道具个数分别为バブリン（2），ボムボムボム（3），ブヨンタ ゲット（4）。当他吞下后能力会便强，然后打死它就会得到合成好的道具，这个就叫做异种合成。最简单的方法，是选用波波罗捉它做宠，这样就不必担心它不配合了，合成好以后虐死它（什么？你不会？就是用箭射，用杖扁，用草毒……）然后就拣起它的遗物吧。另：剑或盾加白纸卷物合成能加一个印，火の杖+冰の杖+砂の杖+风の杖合成为ゴットスパークの杖）。

武器装备

武器

名称	攻击力	购买价格	卖出价格	印数	特殊效果
こんぼう	2	1000	500	2	此武器不会受损伤
つるはし	2	1000	500	2	能够挖开墙壁
ききぼそりの剑	35	1000	500	1	攻击力随着攻击次数而减低
铁の斧	6	1200	600	6	—
魔法の剑	6	1200	600	6	—
铜の剑	4	1500	200	5	—
おおきづち	3	1500	750	2	能够破坏地图上的物品（道具，陷阱和石像）
钢铁の剑	10	1800	900	3	—
オーシャンロッド	5	2800	1400	3	对水系的怪物有特效
金の剑	3	3000	1500	4	-
ブレッドハンド	2	3000	1500	1	击倒怪物后容易得到面包
スパークソード	4	4000	2000	2	空挥后下次必定会心一击
妖剑かまいたち	5	5000	2500	2	攻击前面 3 方向
ウィンドスピアー	4	5000	2500	4	对浮空的怪物有特效
はぐれメタルの剑	14	5000	2500	4	—
グレートソード	20	5500	2000	1	攻击时夺取敌人的道具
デーモンバスター	8	6000	3000	1	对恶魔系敌人有特效
ドールクラッシャー	6	7500	3000	4	对人形系怪物有特效
ゾンビキラ	5	8000	4000	6	对僵尸系敌人有特效
ボンバーキラー	5	8000	4000	2	对爆弹系敌人有特效
ドラゴンキラー	12	8000	4000	4	对龙系敌人有特效
エリミネーターの斧	7	9000	4000	3	容易使出会心一击
デスストーカーの斧	9	9500	4000	3	容易使出会心一击
アイスソード	10	10000	2000	4	对火焰系的敌人有特效
ゴールドウィップ	5	10000	5000	2	击倒敌人容易得到金钱
せいぎのそろばん	17	10000	5000	3	—
ルカナンソード	3	10000	5000	2	攻击的同时降低敌人防御力
キラーヘッド	10	10000	5000	1	攻击周围 8 个方向
ライフドレイン	1	10000	1000	4	将造成的伤害附加到武器强度到达上限时武器损坏
如意棒	4	13500	6500	4	攻击后会退开一步
メタルキングの剑	30	14000	7000	10	—
ベビーフォーク	1	15000	5000	3	击倒敌人后容易得到物品

武器

名称	攻击力	购买价格	卖出价格	印数	特殊效果
必中の剑	1	15000	2400	1	攻击必定命中
封の剑	5	15000	7500	6	印の盾一起使用可封印敌人特技
奇迹の剑	3	15000	7500	1	攻击的同时回复 HP
黄金のつるはし	7	16000	8000	5	能够挖墙 但不会损坏
シャドーブレイク	12	20000	5000	4	对隐身的怪物有特效
はやぶさの剑	9	20000	10000	1	能够进行 2 次攻击
ストレイトソード	2	30000	15000	3	攻击直线上 2 格
ロトの剑	50	40000	20000	5	传说中的勇者之剑

爪

名称	购买价格	卖出价格	效果	
うみどりの爪	1	2500	1200	—
银の爪	2	20000	10000	对水中的怪物有特效
ゴールドクロウ	3	5000	2500	金之爪
エレファントクロウ	4	10000	5000	不会使怪物成为同伴
クロウアンドレア	5	30000	15000	比较容易使怪物成为同伴

盾牌

名称	防御力	购买价格	卖出价格	印数	特殊效果
木の盾	3	1000	500	6	
青铜の盾	5	1200	600	4	—
こうらの盾	7	1800	900	4	—
ラウンドシールド	9	2000	1000	3	—
使い舍ての盾	30	2000	1000	1	受到攻击会减少盾牌的防御力
真红の盾	13	2400	1200	4	—
钢铁の盾	11	3000	1500	3	—
やいばの盾	3	4000	1000	4	受到攻击后会反弹一部分伤害
爆炎よけの盾	6	5000	1000	4	减少爆炸造成的伤害
クロムシールド	20	5000	2500	2	增加满腹度的下降速度
はぐれメタルの盾	16	8500	4000	2	—
ホワイトクロス	22	10000	5000	3	
メタルキングの盾	30	15000	7500	3	-
印の盾	5	15000	[illegible]	4	[illegible]封の剑，封印敌人[illegible]能
ロトの盾	50	40000	20000	3	传说中的勇者之盾
黄金の盾	25	30000	15000	3	黄金系列道具

指轮

名称	购买价格	卖出价格	效果
混乱よけの指轮	3000	1500	不会陷入混乱
しあわせの指轮	4000	2000	受到攻击时增加经验值
たれながしの指轮	4000	2000	走路时掉下道具
ふつうの指轮	5000	2500	可合成5种能力
ちからの指轮	5000	2500	力量上升3点
ハラモチの指轮	5000	2500	满腹度下降速度减半
ハラ守りの指轮	5000	2500	防御下降满腹度的攻击
毒けしの指轮	5000	2500	不会中毒
眠らずの指轮	5000	2500	不会睡眠
咒いよけの指轮	5000	2500	防御诅咒攻击
伤みよけの指轮	5000	2500	装备不会受损
爆发の指轮	5000	2500	会经常爆炸
ミニデーモンの指轮	5000	2500	防止敌人偷东西
まがりの指轮	5000	2500	扔出的东西碰到墙壁会拐弯
ヘタ投げの指轮	5000	2500	扔出的东西不容易命中
ふしぎ投げの指轮	5000	2500	扔出的东西朝反方向飞行
通过の指轮	5000	2500	能够在水上移动
ワナあての指轮	5000	2500	扔出的道具会攻击陷阱
ルーラの指轮	7000	1500	经常移动到别的地点
远投の指轮	7500	3000	扔出的道具会贯穿墙壁
きれいな指轮	8000	3000	很值钱
透视の指轮	10000	5000	能看清敌人和楼梯的位置
人形よけの指轮	10000	5000	防止人形怪物的特殊攻击
值切りの指轮	10000	5000	在迷宫中买东西价钱减半
ドラゴンの指轮	10000	5000	龙系火焰攻击伤害减半
投げ名人の指轮	10000	5000	扔出的道具必定命中
ザメハの指轮	10000	5000	房间内的敌人会醒来
しにがみの指轮	10000	5000	能在墙壁（会受伤）和水中移动
纸一重の指轮	10000	5000	回避敌人的攻击
ファイターリング	10000	5000	攻击力增强，受攻击会变为普通指轮
ハラヘコの指轮	10000	5000	满腹度下降速度变快
シャドーの指轮	10000	5000	能看见陷阱和隐身的怪物
回复の指轮	10000	5000	每回合回复10HP　但消耗2%的满腹度
会心の指轮	15000	7500	增加会心一击的几率
とうぞくの指轮	15000	2500	不会惊醒沉睡的怪物
ハラヘラズの指轮	15000	1000	满腹度不会减少
ワナぬけの指轮	15000	7500	陷阱无效
痛恨の指轮	15000	7500	容易被敌人会心一击
命の指轮	20000	10000	装备后最大HP上升
たれ流しのゆびわ	20000	10000	分散周围8方向敌人的攻击
はね返しの指轮	20000	8000	扔回投来的物品
まもりの指轮	20000	10000	增加防御力
みかわしの指轮	20000	8000	不容易击中敌人
技封じの指轮	25000	12500	封印敌人的特技
魔封じの指轮	25000	12500	封印敌人的魔法
见切りの指轮	25000	12500	容易回避敌人的攻击，但速度减慢
インパスの指轮	25000	12500	识别减起的道具
石像よけの指轮	25000	12500	使石像无效
黄金の指轮	25000	12500	黄金系列道具

普通道具

草

名称	购买价格	卖出价格	效果
踊り草	100	50	5回合内跳舞状态（只能移动）
火炎草	100	100	吞下后发射50点伤害的火眼，投掷会给对方造成40点伤害
かなしばりのたね	100	50	一定时间内陷入麻痹状态
杂草	100	50	增加5%的满腹度
目覚まし草	100	50	100回合内不会被催眠
ルーラ草	100	50	移动到本层的其他房间
でたらめ草	100	50	不能识别地上的道具，投掷能使敌人混乱
胃下垂のたね	100	50	使满腹度上升
まどわし草	150	75	短时间内看不到任何东西
バーサーカーのたね	150	75	陷入2倍速2回行动的疯狂状态（攻击不分敌我）
毒草	150	75	使力量下降
铁化のたね	200	100	短时间内变成石像使敌人攻击无效
メダパニ草	200	100	陷入混乱状态
めつぶし草	200	100	陷入失明状态
ラリホ　草	200	100	陷入睡眠状态
ふこうのたね	300	150	使等级下降1
毒けし草	300	1	恢复力量
めぐすり草	300	150	能够看见迷宫中的陷阱和透明怪物
すばやさのたね	350	170	短时间内速度变成2倍
胃扩张のたね	600	300	增加满腹度上限
胃缩小のたね	600	300	减少满腹度上限
しんぴの草	1000	500	草类道具2倍效果
世界树の叶	1500	750	被打倒后自动复活

草

名称	购买价格	卖出价格	效果
药草	2000	1000	回复HP，满血时增加HP上限
命の草	4000	2000	HP上限+2
しあわせのたね	5000	2500	吃下后等级上升1
ちからのたね	5000	2500	增加1点力量
弟切草	5000	2500	回复100点HP

杖

名称	购买价格	卖出价格	效果
トンネルの杖	500	200	对墙壁使用能掘出一条直线通路
ホイミの杖	500	250	被挥中者回复25HP
いかずちの杖	800	400	让对手产生25点伤害
火柱の杖	800	400	产生火柱，持续20回合
冰柱の杖	800	400	产生冰柱，接触后3回合不能行动
砂柱の杖	800	400	产生砂柱，持续10回合
风の杖	800	400	产生旋风，接触后被吹飞
とびつきの杖	800	400	让玩家飞向杖击中的地方
场所がえの杖	800	400	让玩家和对方交换位置
バシルーラの杖	800	400	使对手移动到本层的其他地方
レミーラの杖	800	400	显示迷宫的地图
一时しのぎの杖	1000	500	让对手移动到楼梯处
もろはの杖	1000	500	自己的HP减半，对象HP为1
变化の杖	1000	500	把敌人变成其他怪物
イカリの杖	1200	600	使敌人陷入只会使用特技的状态
かなしばりの杖	1200	600	使对象长时间不能行动
ふきとばしの杖	1200	600	吹飞对手10格距离，伤害5点HP
ラリホーの杖	1200	400	让对手陷入催眠状态
ルカニの杖	1200	600	降低对象的防御力
痛み分けの杖	1200	600	让对方分享你受到的伤害
ボミオスの杖	1200	600	让对方行动迟缓
メダパニの杖	1200	250	让对方陷入混乱之中
ひきよせの杖	1200	600	将道具吸引过来
封印の杖	1500	500	封印对方的特殊能力
おびえの杖	2000	1000	让对方处于快速逃跑的状态
クオーターの杖	2000	1000	让敌人的HP减为1/4
大损の杖	2000	1000	把自己HP的一半送给对手
モノカの杖	2000	1000	把对方变成道具
身代わりの杖	2500	1000	把对方变成你的替身
ヒオリムの杖	2500	1200	使对方的速度上升
分裂の杖	2500	1200	使对方分裂
きとうしの杖	3000	1500	随机效果
ミミックの杖	3000	1500	把对方变成宝箱怪
バーサーカーの杖	3000	1500	把敌人变成暴走状态
レムオルの杖	3000	1200	把对方变透明
转ばぬ先の杖	3000	1400	拥有后便不会摔倒
万能の杖	3000	1500	使对象的异常状态回复
ようじゅつしの杖	4000	2000	使对方陷入异常状态
マヌーサの杖	5000	2500	让对方的直接攻击无效
草投げの杖	5000	2500	给予对方脚下药草相同的效果
草受けの杖	5000	2500	给予自己脚下药草相同的效果
ドルイドの杖	6000	3000	使对象瞬移到其他地点并睡眠
げんじゅつしの杖	8000	4000	使对象瞬移到其他地点并麻痹
モンスター识别の杖	10000	5000	识别怪物
丸得の杖	10000	1	吸收敌人的HP
ゴッドスパークの杖	10000	5000	给予敌人100点伤害
ザキの杖	10000	2500	一击必杀掉敌人
黄金の杖	10000	2500	黄金系列道具

壶

名称	购买价格	卖出价格	效果
ふつうの壶	1000	500	普通の壶 —
回复の壶	1000	500	用“押す”选项可完全使HP全回复
仓库の壶	1000	500	把放入的道具存入仓库
水がめ	1000	500	可用来装水
とじこめの壶	1500	750	投向怪物可将其封闭起来
保存の壶	1500	750	保存道具，保存后可拿出来使用
大炮の壶	2500	500	会发射出放入的道具
まものの壶	3000	1500	打破后会出现怪物
合成の壶	3000	1500	将放入的武器防具等进行合成
祝福の壶	3000	1500	祝福放入的道具，并消除诅咒
咒いの壶	3000	1500	诅咒放入的道具，并消除祝福
ワープの壶	3000	1500	瞬移到另一个“ワープの壶”处
火药壶	4000	2000	产生爆炸来攻击敌人
すいこみの壶	5000	1500	吸引前方5格内的道具
草の神の壶	5000	2000	把草放入壶中可给予房间内所有敌人该草的效果
へんげの壶	[illegible]	500	放入该壶的道具会变成其他道具
うそつきの壶	[illegible]	2000	放入该壶中道具名称会改变
黄金の壶	10000	2000	黄金系列的一种

文 多边形

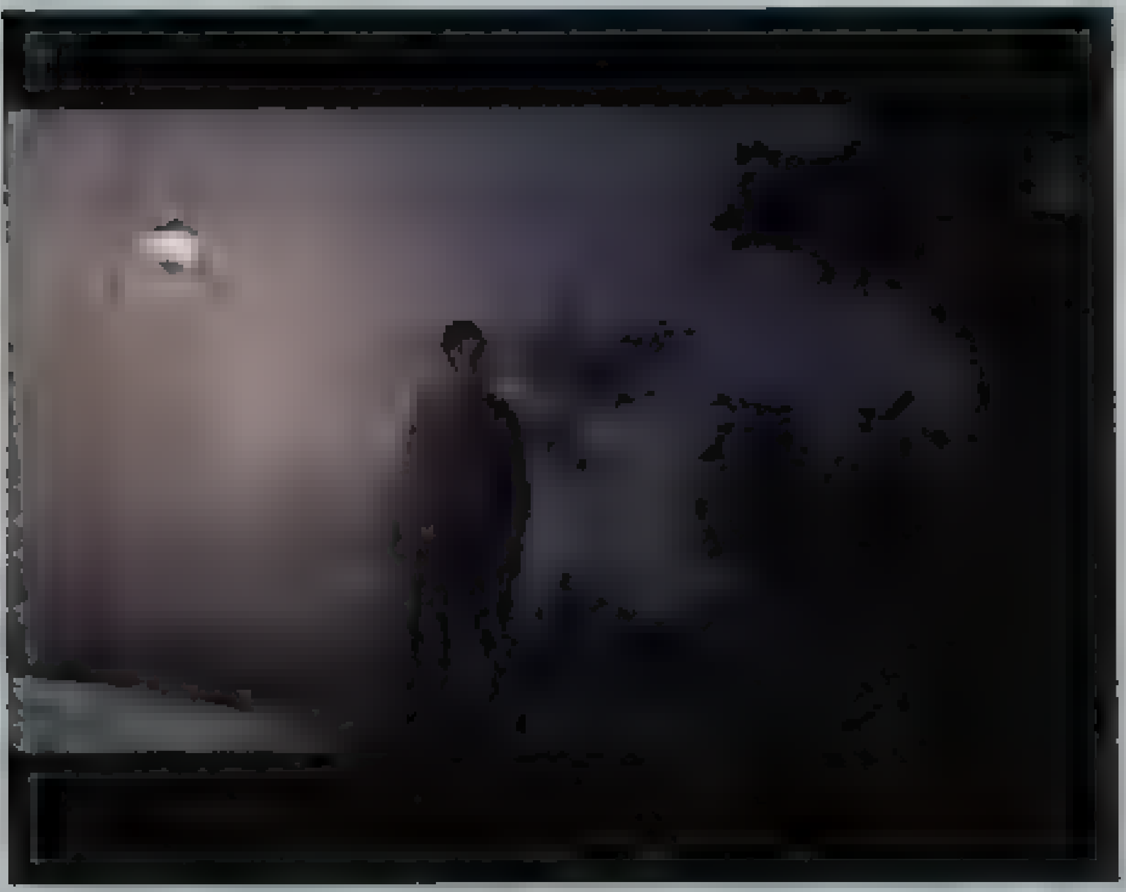
寂静岭4：慄室

攻略透解 Guide Through

寂静岭 4	Konami	AVG
PS2 Silent Hill 4 The Room	2004 年 6 月 17 日	日文
无对应周边		推荐玩家年龄 15岁以上

上期提要：

住在南艾士菲山庄302房间的亨利·唐森因为陷入连续的噩梦而无法走出自己的房间，无意中走入辛西娅的噩梦却目睹她的死亡，亨利不知所措（本期Gamehalo VCD收录同步精彩剧情影像）



起源

我又一次从梦里醒来，浑身乏力，我现在已经无法分辨什么是梦什么是现实，也许刚才是现实，也许现在仍然是梦，那么，我在哪里？

我让自己从床上爬起来，努力不让自己去回忆刚刚过去的事情，16121这个数字似乎也刻在了我心里，我一想到这个数字，就想到躺在血泊中的辛西娅，未能挽救她的自责让我陷入深深的痛苦中，那一定是噩梦，我只能这么安慰自己。

窗外救护车的啸叫声让我稍微清醒了一些，我向窗外看去，一辆救护车和一辆警车停在地铁的入口处，警察和医护人员正忙碌着，一个担架正被抬出来，白布覆盖着担架上的人，虽然我看不到里面，但是我能肯定，那就是辛西娅。

她死了，这不是噩梦，只能证明这一点。

艾琳在按着我的门铃，我能从猫眼里看到她，但是她却听不到我的叫喊，一扇薄得不能再薄的门，将我们分隔在两个世界。隔壁的理查德·布伦特里（Richard Braintree）和她在一起，这个家伙是个警察，平日里盛气凌人的不好打交道，他建议去找找房东。

大门下又被塞进了一张纸条，看起来好像是一本日记中的一张：

“4月8日

虽然仪式已经结束，

但我敢肯定它的精神力量还存在，

太多奇怪的事情发生在那个小镇上，

我要去拜访两个人，或者说是一个人，

我只想搞清楚究竟发生了什么。”

纸张似乎被血浸过一样，虽然破旧但是十分地平整，似乎被人有意地整理过，是谁塞进来的呢？我只能肯定不是隔壁的艾琳，她正在门外打扫着楼道。

窗外的世界依然平静，只是可惜那不属于我，确切地说，我不属于它。我大概已经明白我目前的处境，任何妄想简单逃脱这个房子都是徒劳的，只不知道是应该听天由命还是自寻出路。

洗手间的洞还在那里，只不过这次更大了一些，好像又有人凿过一样，我犹豫着，是不是该爬进去。

又一次白光，又一次失去意识，又一次恢复意识……

我发觉自己坐在一个陌生的森林里，周围死一般的宁静，偶尔一两只蝙蝠般的生物带着蚊子般的“嗡嗡”声从头顶飞过，我很快便知道它们是足以致命的。

我必须向前，我已经无法后退。

森林里停着一辆车，似乎是突然停在那里的，司机已经不在了，只留下一张纸条：

“我不太明白那个大鼻子说的什么：‘他的家是中间的孤儿院，湖在西北，对面就是东南。’他说的另外一件事我也不懂：‘如果你带着挖出来的钥匙，你就能回去了，回去之前把它放在其他地方。’

——杰士伯（Jasper）”

在两块巨大的疑似陨石的中间，一些蜡烛以奇怪的方式摆放着，一个身着绿衣的男子坐在地上，他应该就是杰士伯吧，在那里面无表情地若有所思，这是一个活人？抑或是我的梦？还是我又走进了他的梦？他似乎知道我的到来，头也不抬地开始喃喃自语：

“你…… 你……你也来……来调查这个……这个石头，刚刚……刚刚另外一个人……来过……来过，一个……一个大……大鼻子……的人，但……但是……我……我是……第一个……发现……发现这个石头……的……人，以前……以前……当地……当地人……叫它……叫它……‘Nah……Nahkeehona’，他们……他们……在仪式里……使用它……它来跟……死……死去的……的祖先……说话……说话，现在……也……也这么叫，现在……现在他们叫……叫它……叫它……‘母石（Mother Stone）’，他们……他们就在……前面……前面的那所……奇怪的房子里……里，在……在搞一些……一些疯狂……狂的……宗教祭礼，他……他们……四处绑架……绑架孤儿……用来行……行礼，听……听起来很……心惊胆寒……对吧？我……我也是……”

没等这个结巴絮叨完，我就离开了，他似乎被某种事情吓得有些神经不正常了。

Silent Hill Smile Support Society，这个被称作“希望之屋（Wish House）”的教会慈善机构孤儿院，我怎么会来到这个地方？一栋孤零零的木房位于院子的中央，破旧且无生气，隐约还能听到婴儿的哭喊，令人不寒而栗。

房子的后面有一片墓地，一个孩子站在那里，显得那么不协调，我走上前去：

“嘿，小朋友，你在这儿干嘛呢？”

他看到我似乎一点都不害怕，脸上没有一丝惊恐的表情，而那个结巴突然闪了出来：

“终……终于来了……第……第三……启示录……，那个……那个大……大鼻子……也……也这么说，大……有大事……要发生……生了，它终于……要……要发生了！”

这个神经病似的男子都不知道在说什么，看来是被惊吓得有些过头了，不过他说的那个大鼻子是谁呢？

一下没注意，那个小孩和杰士伯都不知道跑到哪里去了，墓地里有一处墓穴被掘开了——其实更像是死人从棺材里面自己跑出来一样，棺材底刻着一串数字——“11121”，这让我想起了辛西娅……一种不祥的预感笼罩着我，我赶紧离开了这个令人毛骨悚然的地方。

回到希望之屋，杰士伯果然站在门口，似乎在等待着谁，我走过去想开门看看，他开口了：

“门……门是打……打不开……的，那个大……大鼻子……给……给了我个有……有用的……东西……西，我……我可以……给……给你，但……但你得……拿……东西来……来交换，我好……好口渴……口渴啊，巧克力……巧……

©2004 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved.

克力……”

出门时——应该说是入洞时我随手将冰箱里的巧克力奶放在了口袋里，没想到在这里派上了用场，他对这瓶快过期的巧克力奶赞不绝口：

“嘿，伙计，这……这玩意儿……太……太棒了，给…… 给你这……这个，看看……看上面写的……写的字。”

一饮而尽后他扔给我一把生锈的铁铲，这把脏兮兮的铁铲上居然很清晰地用血写着：

“湖水和房子交汇处的对面，地面伸出的手紧握住不放。”

这算是个提示吗？我怎么老是遇到这种奇怪的事情？屋子的后面有一个木门，推开之后迎接我的是那些“狗”，逃过它们很容易，逃出这个噩梦却很难。

一棵包裹着纱布的树下，一根人手状的树根，一把写着奇怪文字的钥匙：

“拥有钥匙的人将永远徘徊。”

我很快理解了这句话的含义，一片充满迷雾的森林将我困在了里面，我每次从出口出去，然后又回到入口，难道我真的要永远徘徊？

解决的办法只有一个：放弃这把钥匙，但是没有钥匙是没法进门的。我想起了在车上找到的笔记，“回去之前把它放在其他地方”，幸好我找到了出路，不远处就有一个回到家里的洞，我把钥匙放回了家里，在绕过这片区域后重新取了出来，打开了大门。

屋子里一片狼藉，似乎被洗劫过一样，客厅的地面上有张纸条：

“你还没找到爱丽莎（Alessa）吗？沃尔特（Walter）的进度怎么样了？给我个报告。”

爱丽莎？这个名字听起来有些耳熟，冥冥之中隐约听过这个名字，但却没有一丝印象。

另一边有个烛台倒在地板上，几个笔记本散落在地上，但是只有一些能看清：

“第二征兆

上帝说，

献出十罪人的血和白油，

从肉体的联结释放，获得天堂的力量，

来自黑暗和空虚，带来绵长的忧伤，

为智慧的给予者用绝望将自己捆绑。

第三征兆

上帝说，

回到罪恶诱惑的根源，

在恶魔警惕目光的注视下，

独自在无形的混乱中游荡，

只有那时，

四个罪贼才会结盟。”

正在这时，我听到有人走进了身后的门，回头一看，一阵烟雾从尚未闭好的门缝中飘散出来，带着一股类似肉被烧焦的刺鼻味道，我捂着鼻子从门上取下了“起源之牌（Source Placard）”，这不是个好的预兆，我推开门……

一团跳动的火焰在我眼前燃烧，而在火焰中的，正是杰士伯！他用蜡烛点燃了身上的白油，无情的火焰正在将他吞噬，此时他那绝望的呼喊再也不结巴：

“我终于见到他了！那个大鼻子提到过的——恶魔！”

火光越来越大，吞噬着他，吞噬着我的意识……

警惕

“今天凌晨，在寂静岭附近的森林里，一具被烧焦的30岁左右男性尸体被发现，警方认为这是一宗谋杀并正在追查凶手，尸体上被刻有‘17121’的字样，根据这个线索，警方指出这起谋杀案可能与10年前的‘沃尔特·苏利文杀人案（Walter Sullivan Case）’有关……”

收音机里的广播将我从梦中吵醒，也许我是在做梦，但是我刚刚看到的却是眼睁睁的事实，新闻也证实了这一点，那么我到底是在做梦？还是在做很多梦？而且，是很多的噩梦！

房东在敲着我的门，几天没看到我的他也许担心我乘他不注意赖掉房租逃之夭夭了吧？我倒是真希望现在能逃出去。他掏出一大串房间钥匙，找到302的插进钥匙孔，反锁的门居然让他有种放心的表情，不过随即转为奇怪的神情：

“嗯……有些动静，这些声音……好像以前听到过？”

其实更应该奇怪的是我，门上的这些锁链我一把钥匙也没有——一丝希望都没有。

又有一张红色的纸条被塞在门下，和上次发现的日记似乎出处相同：

“4月4日

不久我发现我的生命安全处于严重的危险之中，虽然这种事情我见多了，但是这次完全不一样，这是一种纯粹的野性的危险！

一定会有一些事情发生，无论你是谁，我决定把我所经历的都写下来给住在这个公寓的你。

我已经调查了那个7年前在10天内杀害10个人的连环杀人案，这10个人被害的方式各不相同，但是有一点类似的是，这些尸体都被刻上一连串的数字：

01121，02121，03121，

04121，05121，06121，

07121，08121，09121，

10121……并且，杀手的名字也刻在上面，

他的名字叫——沃尔特·苏利文！”

门外的血手印，已经增加到17个……

天哪，我在经历着什么？这些日记是谁写的？302的前任房客？大概没有事情会比这更糟吧：辛西娅的16121，那个结巴的17121……我还要经历什么？！

厕所的洞还在，只不过又大了一些，这已经是我无法摆脱的梦魇，难道我的宿命就是像一只蠕动的虫子一样在洞内钻来钻去？

断开的意识将我带到了一处水牢，说是水牢，却没有一滴水，而墙壁都被潮气所腐蚀。似乎有人在呼救：

“救命啊！快救我出去，他……他要杀了我！沃尔特要杀了我！”

循声而去，一个胖子被关在一间牢房里，拼命拍打着被锁住的牢门，我也没有钥匙，我也救不了你，我只能用眼睛告诉他。

这个环形水牢的其他房间还可以打开，从一间门锁被破坏的牢房里，我找到了一张字迹凌乱的纸条：

“太走运了！我终于从这个牢房里逃出来了，我决定好好瞧瞧这座监狱。最可怕的地方是一楼的地下室，西北方有一间厨房，但西南方却是一间停尸房，想进去得输入正确的密码，我不知道密码而且也看不清输入面板，所以我没有进去。”

另外我还找到一张看守的日记：

“要进入这个迷宫般监狱中间的监控室，必须使用牢房里的尸体处理通道，不过一楼和二楼的这些房间是被锁住的，这是为了避免孩子不慎落入。所以如果你想到一楼就必须从三楼跳下来，我知道该怎么做，但是摔下来很疼，并且，只有三楼的灯光可以开启。”

而另一张日记则让我有些冒冷汗：

“昨天我们吃了一顿牛排。

在自助餐厅，我听他们说在厨房后面就有一间停尸房，据说他们直接从尸体上切下肉来烹饪，真是可怕！”

一阵强烈的好奇感驱使我到地下室去看看，我推开一楼的门，向右边通往地下室的通道走去。地下室的门被反锁着，不过这个通道似乎还可以继续前进，在尽头的房间里是巨大的机轮，似乎很久也没有启动过了，一旁立着一个木牌：

“要想打开三楼牢房的灯，必须要转动这个水轮，注意必须要用水来启动水轮。水闸的开关在楼顶。”

木牌下挂着水牢出口的钥匙（Water Prison Exit Key），带着这把钥匙，我来到了水牢的外围，我无法想象这个建筑是如何构建起来的，这是一个圆柱形的水牢，螺旋式的楼梯缠绕在建筑外围，从一楼直到楼顶，我看不到建筑的底部，好像它浮在空中一般。

楼顶上有一个水池，我用尽全力打开了水闸，池中的水好像许久未被释放过一样，争先恐后地从闸门里喷涌而出，我只是怀疑这些水从哪里来。

根据前面日记的提示，我从三楼牢房中的尸体处理通道来到了地下室的淋浴室，不过等待我的是惊恐和后悔：一种有着两张婴儿面孔的生物，

没有脚，只有手，虽然体形庞大，但是行动十分敏捷，我几乎都忘记开枪自卫！

随着两只这样的怪物轰然倒地，我再也不想多呆哪怕一分钟，打开反锁的门，跑了出去。

门外，刚才被关在牢房里的胖子不知怎么跑了出来，正蹲在那里和刚才我在墓地看见的那个孩子窃窃私语，我正要走过去，那个孩子看到我便转身跑掉了。我只好问那个胖子：

"那个孩子是谁？你又是谁？"

"他的名字是……沃尔特·苏利文，我曾经在那个孤儿院工作过，照看那些孩子。我叫安德鲁·迪索沃（Andrew DeSalvo），他们把那个地方装扮成孤儿院，但是根据那个镇上的圣经经文来看，那里实际上是他们教会的中心。那个孩子，沃尔特，也是那个神秘力量的一员，特别是'圣母降临'那件事……太可怕了……上帝啊，上帝……"

安德鲁一提到这件事似乎就失去了对自己的控制，哭喊着跑掉了，只留下我一个人不知所措。

身后的扶梯直达每层监狱的看守室，这些看守都有写报告的习惯：

"一楼看守室报告：

这个地方直通自助餐厅，不过部分牢房的门已经打不开了，关在里面的孩子也跑不出去了，当然，他们对这些知道得越少越好。我也打不开这些门，但是从这间房，我可以看到他们日渐消瘦。没有食物也不能洗涤，他们越来越像一块臭气熏天的肉块了。

根据工程师的建议，我们用在牢房里挖开通道的办法来处理尸体，自从每层监狱都可以独立转动之后，我们可以神不知鬼不觉地直接处理掉这些尸体。

P.S.

长官，

我知道您很想把审讯室改到厨房的后面，我可以理解您的感受，但是您注意到了吗？有三个带有血床的房间，三层楼各有一间，如果您把三间房连成一线，那么就可以……"

"二楼看守室报告：

要想盯着牢房里的那些孩子，就必须保持牢房里采光良好，三楼的灯光是用探照灯直射下来的，作为预防停电的措施，他们安装了一台秘密的发电机，地下室有一台水力发电机，用来点亮一楼和二楼的电灯，自从每层监狱都可以转动之后，只要对准这些洞就可以照亮所有的房间，必须定期重复这样才能让那些孩子变乖一些。

P.S.

长官，

如果您转动这个房间中间的手把，您可以轻易转动这一层的牢房，您可以转动第一层，来和二层和三层带有血床的房间连成一线，您可以通过窥视孔来判断是否正确。不过别忘了打开楼顶的水闸。

不胜荣幸，长官！"

这里的两处手把似乎从未被转动过，但是转动起来又十分灵活，若不是通过窥视孔所看到的变化，我不敢相信这么个小小的手把可以使整层监狱旋转起来。

很快我就将报告里提到的三个带有血床的房间连在一条线上，三楼的探照灯将整个牢房照得通亮，直达尸体处理通道的底部，我来到那个牢房，闭眼跳了下去……

这里就是厨房，一些灶具堆放在那里，也是很久都没有被碰过了，潮湿的地下室让这些提供饮食的工具张满了青苔。

一扇密码门被落下的灯光照得格外显眼，我还记得在看守室扫眼看到的贴在墙上的纸条：

"本月通过厨房后门的密码是'0302'，谢谢合作！"

这个数字让我顺利进入到停尸房，可是在门口拿到的"警惕之牌（Watchfulness Placard）"让我为接下来的不幸做好了心理准备。

安德鲁躺在停尸房的水里，再也不可能苏醒过来，腹部的衣服上渗出血印，18121，第3死于非命的人，抑或是第18个？我忽然感觉自己是否已经开始心理变态……

混乱

已经不知道自己是第几次从梦里醒过来，或者说是第几次恢复意识，或者说是第几次回到自己的卧室，或者说……

洗手间的洞更大了，里面隐隐传出女人的哭声，又好像是笑声，反正是那种让人头皮发麻的声音。而浴缸里不知道什么时候装满了一缸血水，我几乎要吐出来，捂着嘴跑出了洗手间。

果然和我预料的那样，门外增加了第18个血手印，假使每个手印都代表一条性命的话，那么已经有18条鲜活的生命被扼杀，我看到的有3个，收音机里提到过10个，那么还有5个是谁呢？这个惨剧还会继续吗？会轮到我吗？

艾琳和房东在门外讨论着什么，最近几天这些奇怪的情况让所有人都有些发疯，他们从门缝给我塞了一封信，但是我拿起来的却是一张白纸，我相信他们不会这样恶作剧，这更加让我确信我们处于两个不同的世界。

门下还有另一张日记：

"7月23日

我发现有个东西对付那些幽灵绝对有效，它救了我的命。

它插在孤儿院附近森林里的那块巨大岩石里，这是一把手工打造的双刃剑，并有着木制的三角形剑柄，上面写着类似咒语的文字。

作为武器，它实在是太笨重了些，但是它却可以封印幽灵的力量。击倒它们后再将剑插在它们身上，如果你不这么干来减弱它们的力量，你只会白费力气。

据我所知，一共只有5把拥有这种力量的剑，这实在是太有价值了！"

我忽然意识到，无论现在是不是噩梦或者其他的什么东西，能够结束它的只有我自己，既然它已经开始，那么就必须得让它终结。

而当我抬头再从猫眼看过去的时候，艾琳和房东已经离开了，而对面墙壁上的血手印忽然变成了几个鲜红的大字：

"小心你的邻居！"

再一次穿过这个噩梦般的洞，我以为我的运气好了起来，因为这次并没有来到什么森林或者监狱之类奇怪的地方，而是公寓的外面，对，就是南艾士菲山庄（South Ashfield Heights）的外面，这个地方我熟悉得不能再熟悉了。

不过一些类似猿猴的奇怪生物打消了我的幻想，这里还是噩梦，即使是在我熟悉的地方，它还是噩梦。而对于那些猿猴来说，我只不过是它们的玩物而已。

跑下楼梯，一个熟悉的声音从我的头顶传来，我回身一看，一个人重重地摔在了地上：

"哎哟！该死的……我，我这究竟是在哪儿？"

摔下来的居然是理查德！他怎么会出现在这个地方？不过我倒是奇怪他从那么高的地方摔下来居然跟没事一样。他起来一看见我，就条件反射似地用他的左轮手枪指着我：

"啊！你还算是个活人……"他将枪收了起来。"嘿，你不是住在我对面的那个人吗？"

"是的，我叫亨利。"我向他伸出手，得到的却是冷漠的回应。

"我叫理查德·布伦特里，住在207房。这儿到底发生了什么？那个奇怪的洞……还有这个奇怪的地方，不过既然你也在这里，那说明这整栋公寓都一定有问题，这也许能解释那个家伙发生的一些事情……"

"你说的那个家伙是……？"

"在你之前住在302的那个家伙，他是个记者，

曾经消失了一整天，最后那家伙疯掉了，在房间里用枪自杀了，再也没出来过……管他的，我现在得离开这个地方，你也是 ——如果你知道应该怎么办的话。”说罢他转身就走。

“等等……小心那个孩子……”我不知道为什么要这样跟他说，不过他依然是那种不屑的眼神，独自推门而去。

我紧跟着推门进去，这里好像是谁的家，桌上还放着生日蛋糕，蜡烛还没来得及插上，忽然想起我已经好久没有给自己庆祝生日了。

桌子后面躺着一个幽灵，吓了我一跳，以为它会直扑过来，不过很快发现在它身上插着一柄剑，和前面日记里介绍的样子差不多，我小心翼翼地蹲下去，剑柄上刻着“归服之剑（Sword of Obedience）”，这大概就是那把具有封印幽灵力量的剑吧？如果它能够让这个幽灵乖乖地躺在这里，那么就让它躺在这里吧。而它手里的钥匙帮我打开了身后的门。

我现在不知道该去哪里，刚才我说什么来着？这个地方我很熟悉，对，我是很熟悉，不过现在的情况是，我到过的每个房间我都很熟悉，只是它们都出现在不该出现的地方。

例如这间体育用品商店（Sporting Goods Shop），原本应该是在街对面，但是我却从公寓二楼的位置进入到这里面，并且商店后门出口的钥匙（Alberts' Sports Key）又是在离公寓和商店至少2个街道以外的宠物店（Pets Shop）货架上找到的，而我来到这个宠物店只不过经过了一段楼梯而已。从商店后门出去后，我又找到了公寓后面停车场的货物电梯，天知道这个电梯会带我去哪儿！

在随着电梯下落的过程中，我意外发现理查德和那个小孩子在一起：

“你就是他提到过的那个孩子吗？看来你也住在这栋公寓啊。”理查德的语气有些强硬，那个孩子吓得一句话都不敢说。

“你看起来和我上次在这附近逮住的一个小混混长得差不多，你知道这儿发生了什么吗？”把这个孩子当成罪犯般审问，难怪他会吓得跑掉。

“嘿！嘿！你站住！”理查德追了过去。

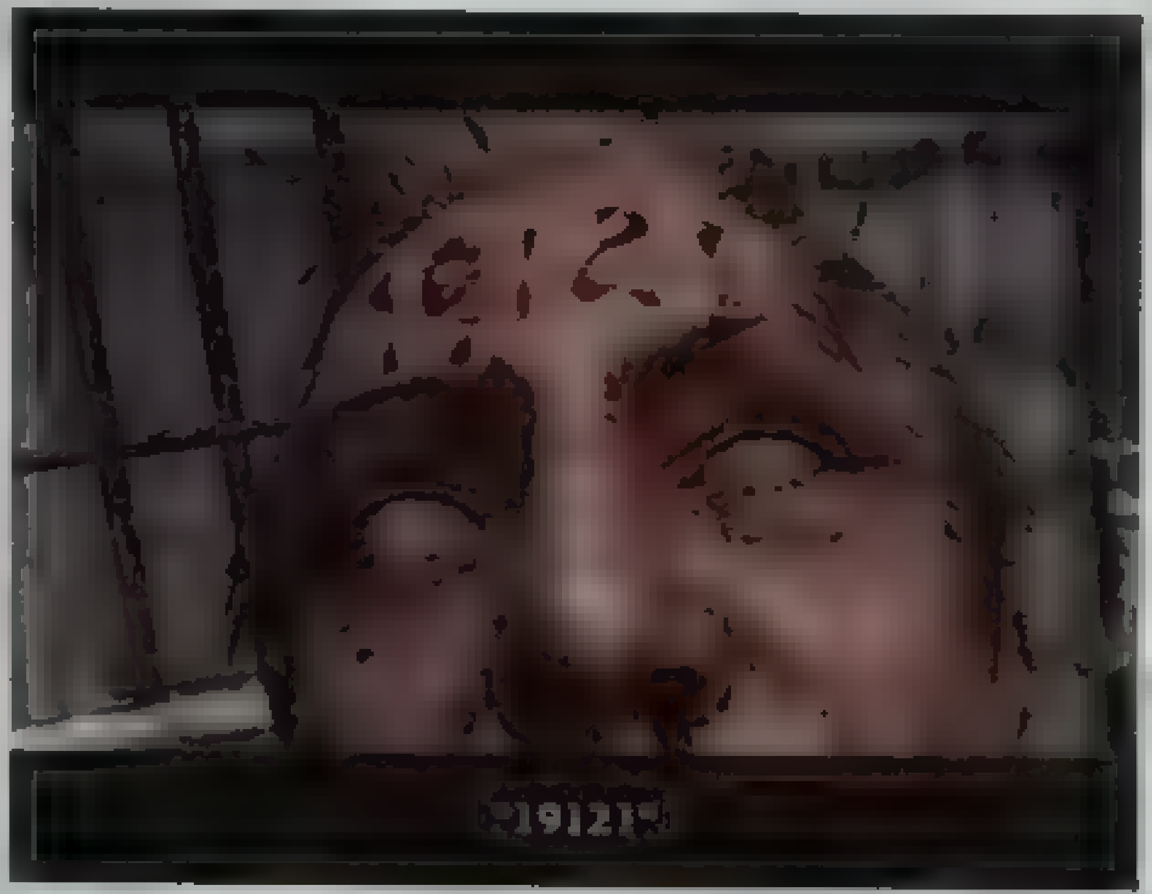
电梯到了底，可是外面是死路，我只能返回电梯，却在电梯后面意外发现了一个通往地下的扶梯，下面是类似澡堂的地方，另一个扶梯让我来到了公寓后的小巷，而这个小巷又将我带向原本在公寓对面的酒吧里。

酒吧的吧台上放着酒保的便条：

“老板说这次的密码就是商店电话的后四位数字，不过写着那家商店电话的广告牌就立在屋顶，人人都可以看到，这样合适吗？”

身后就是密码门，我努力回想广告牌上的电话号码，往往是越明显的东西给人留下的印象越不深刻，那个广告牌我几乎每天都可以看到，可是上面有写着电话号码吗？好像是555-3750？

运气还算不错，门被我打开了，可这里……这里不是公寓的后面吗？算了，我已经不想再奇怪了，头顶上忽然传来理查德的惨叫，我顺着楼梯一路跑了上去，尽头是207的门——又是一个我不想觉得奇怪的奇怪现象，而且，我又拿到了“混乱之牌（Chaos Placard）”……



门里，理查德坐在椅子上，脸上的表情被扭曲，额头上写着“19121”，我正要去扶他起来，一阵电击让我的手发麻，他原来坐在电椅上，正在遭受电刑！

那个孩子站在窗边，手指着窗外，理查德用尽全力吐出几句话：

“一……一……一……个……个……个……孩……孩……子……子！？不……不……不……不……是……是……孩……孩……孩……子……子……他……他……他……是……是……11……1……11121……那个……个……男……男……男人……人……”

说罢，他痛苦地离开了这个世界，我也再一次失去了意识，而那个孩子已不见踪影……

艾琳

我又一次从床上醒来，身上感觉十分地疲惫，对面楼栋里传来警察的声音，那一定是207房的事情：

“看起来又是一个，队长……头上有11121的字样，和10年前那起案子一模一样……”

“是啊，‘沃尔特·苏利文杀人案’。”

“但苏利文已经死了啊，不是已经找到他的尸体了吗？”

“一定是一个疯狂的模仿者！”

他们一定是在清理理查德的现场吧，上帝保佑那个可怜的家伙，虽然我不太喜欢他。

门缝下继续有人给我送日记过来：

“5月2日

我领悟到这些数字后面的谜语了！

‘11121’其实是‘11/21’，也就是21个中的十一个，那么就是说沃尔特计划杀掉21个人？但是他从未完成这个计划啊？

他因为杀害比利和米莉亚姆·罗肯（Billy and Miriam Locane）——第7个和第8个受害者而被判有罪，之后他在监狱里自杀了。这个令人毛骨悚然的连环杀人案震惊了世界，人人都知道了这个‘沃尔特·苏利文杀人案’。

这里有两个疑点：第一，凶手的杀人动机是什么？第二，为什么他在完成计划之前就自杀了？难道他真的只是个疯子吗？”

“5月14日

四年前他们找到了刻有‘12121’——也就是‘12/21’具尸体，我立刻感到恐惧并止不住地发抖，受害者6个月前就遇害了，而沃尔特已经死了7年，离受害者被杀也有3年时间。

警方认为这是一起模仿犯罪，他们称之为‘苏利文杀人案第二轮’，但是有些事情困扰着我……”

噩梦还没有结束，大门的铁链依然牢牢地锁着，我很想让自己绝望，哪怕死能够让我解脱，我也愿意。

我不知道是不是离噩梦的结束越来越近，这一次我站在了公寓内，四周的墙壁上的鲜红色在蠕动着。刚才似乎有个长发的风衣男在敲着303—艾琳房间的门，等我站起来的时候他已经不见了。

我的隔壁是301房间，推门进去，一切都那么平常，我在桌上发现了一本日记：

“7月1日—麦克（Mike）

几个月以来，住在我隔壁的约瑟夫（Joseph）给了我几本罕见的色情杂志，看起来是他努力的‘成果’，他说等再找到一些后就给我，不过不久之后我再也没见到过他。

他说他是个新闻记者并且经常出外采访，不过我感觉一定有一些奇怪的事情发生在他身上，他被关在自己的房间里，时常可以听到里面传来一些奇怪的声音。

7月2日—麦克

我美丽的瑞切儿（Rachael），那些红纸条上写的什么啊？我以为是你写给我的日记。不过可能是在其他的地方吧。

他拿走了我的一些衣服，那些都是我最好的衣服啊。”

原来之前住在302的那个人叫约瑟夫，可是他和那个什么“沃尔特·苏利文杀人案”有什么关系呢？在日记旁边，我找到了一张红纸条，可是什么也看不到，房东的钥匙（Superintendent's Key）和106信箱的钥匙也在一旁。另外还有一本笔记：

“教导绝望：‘希望之屋’

‘希望之屋’，一座位于寂静岭郊区的孤儿院，但在其假相后面，掩盖的是一座绑架儿童给他们

洗脑的地方。

希望之屋是由名为4S (Silent Hill Smile Support Society) 的教会慈善机构创建的，这是一个专门收养无家可归的孤儿并给予他们生活希望的地方，但实际上，这是用歪理邪说代替正确宗教信仰的异教徒组织。

住在附近的史密斯先生告诉我：'有时候在晚上可以听到奇怪的祈祷声和婴儿的哭声，我曾经去投诉过一次，但被他们赶了出来，自那以后也没有任何改变。'

实际上，记者被拒绝进入那个地方去拍摄照片，那些希望之屋里面的人究竟想隐瞒什么？根据我的调查，我偷偷地发现了在那个地方有一座圆形的混凝土塔，不过没人可以告诉我那座塔是干什么用的，不过看起来和照顾孤儿一点关系都没有，也许那是一个监狱或者一个秘密的工坊。当地的信教徒把'希望之屋'比喻作《食罪人》(译注：2003年福克斯出品的一部影片，里面讲述了信教徒吃掉罪人的尸体来为他们清除罪恶)。这个信仰深深地置入寂静岭的历史里，这些狂热的异教徒坚信他们中间这些'上帝的选民'有着黑暗和危险的一面。

我打算继续调查'希望之屋'和背后的教徒，我始终坚信揭露事实和解救这些孩子才是正确的方法，这是我们的重大责任。

约瑟夫·史瑞伯 (Joseph Schreiber)"

看完我前任房客的手书，我逐渐意识到我被卷入一个可怕的宗教活动中，这也许是报复，也许是仪式，而我很可能是无辜的。

经过302房间的时候，我似乎看到那个孩子正在敲门，但是等我走过去，他又消失了。

正要下楼去房东的房间，在三楼楼梯坐着一个长发的风衣男，正是刚才敲着艾琳房门的人，他目光呆滞地坐在楼梯上，手里捏着一个洋娃娃：

"这是很久很久以前艾琳小姐给我的，她那个时候比我还小，握着她妈妈的手看起来非常快乐，现在我把这个给你……"说罢把洋娃娃放在我的脚边，低下头再也不说话。于是我也不再理他，径直走到了1楼。

106信箱里塞满了情书，上面都只有一句话："我爱你，瑞切儿　　麦克"。

房东的房间在105，墙上挂着公寓所有房间的钥匙(Apartment Key)，可是却没有303——艾琳房间的钥匙，一边的桌子上放着几张红纸条，还有一张字迹凌乱的便笺：

"瑞切儿护士手记……把它返还到302房……和这个部分一起……她男朋友（麦克？）匆匆忙

忙……"

而在房东的书柜上，我找到了房东的日记：

"这个红盒子看起来更加奇怪了，散发出一阵恶臭，太恶心了，但是我却不能扔掉它。

说起来这是30年前的事情了，一对年轻的情侣住在这个公寓，但是有一天他们突然消失了，就像晚上的小偷一样跑掉了。

我不知道是为什么，也许是钱的问题吧，也许是他们遇到了危险，但是问题来了，他们把他们新生的婴儿留在了房间里，我甚至找到了脐带。

我立刻呼叫了救护车，这个孩子活了下来，但是我不知道后来发生了什么。

多年后，我经常看到一个小孩子在公寓周围转悠。有一天他突然不再来了，于是我敢肯定，他就是那个弃婴。

这个故事太可怕了，被抛弃的婴儿……都发生在302房……还有在那里找到的脐带……直到现在我都不能忘记它。"

这真是一个可怕的故事，居然就发生在我的302房，这难道就是房间里充满怨气的原因吗？我几乎都要崩溃了。

我拿着钥匙在每个房间寻找着303的钥匙，它一定落在公寓的某处了。在102和203房间里我又找到一些红纸条，虽然看不清，但是我想一定会有办法的：205房间里有一盘"剥皮麦克 (Skinned Mike)"的录音带，我想起家里还有一台录音机；而在理查德的207房，我看到那个长发男子正站在窗户那里看着什么，等我走过去，他也像刚才的那个孩子一样消失了，我顺着他观望的方向看去，正好可以看见303房间里的艾琳。在先前理查德被电死的椅子上，我找到了他的遗物——那把他最喜欢的左轮手枪。

搜遍了整栋公寓，除了那些恶心的怪物之外，我并没有找到303的钥匙，我拿着手里那些刚刚找到的红纸条，忽然有了一个想法，我回到302的门前，将这些纸条从门缝中塞了进去，然后从301的洞回到了公寓里，果然，这些纸条都可以阅读了：

"5月20日

我捡到了303房间艾琳丢失的钥匙，我去还给她但是她不在家，我想应该交给房东吧。"

"5月22日

我弄丢了艾琳的钥匙，我必须得找回来，让我想想最后一次看到它是在哪里？

哦，对了，那天我头疼得厉害，所以躺在床上，也许我去床边找找会发现它。

我现在每天都头疼，这真是糟透了。

我该怎么办呢？"

果然我在床头的地板上发现了303的钥匙(Doll Key)，也许它一直就在那里，只不过我从未注意过罢了，但是我知道事情绝不是我想象得那么简单，至少我没有那么幸运。

这儿还有一张残破的纸条，已经无法看出完整的句子了：

"瑞切儿……

……爱你……经常看着……窗户……保护你……爱……

麦克"

那一盘录音带听起来也毫无头绪：

凶狠的男声："你看看！你看看！这都是些什么！这都是你造成的！这些衣服恶心死了！赶快给我扔掉！"

贫弱的女声："我知道了……这正好可以把他的尸体包起来……"

喃喃的男声："等等，等等……我想那个给我自己留着……"

凶狠的男声："你！你又来管闲事了，是吧？在我厌烦你之前赶紧给我滚出去！"

听起来似乎是在处理尸体，也许这个东西对警方来说有用，而对我来说，只能让我打个冷颤

那个凶狠的男声好像是理查德……

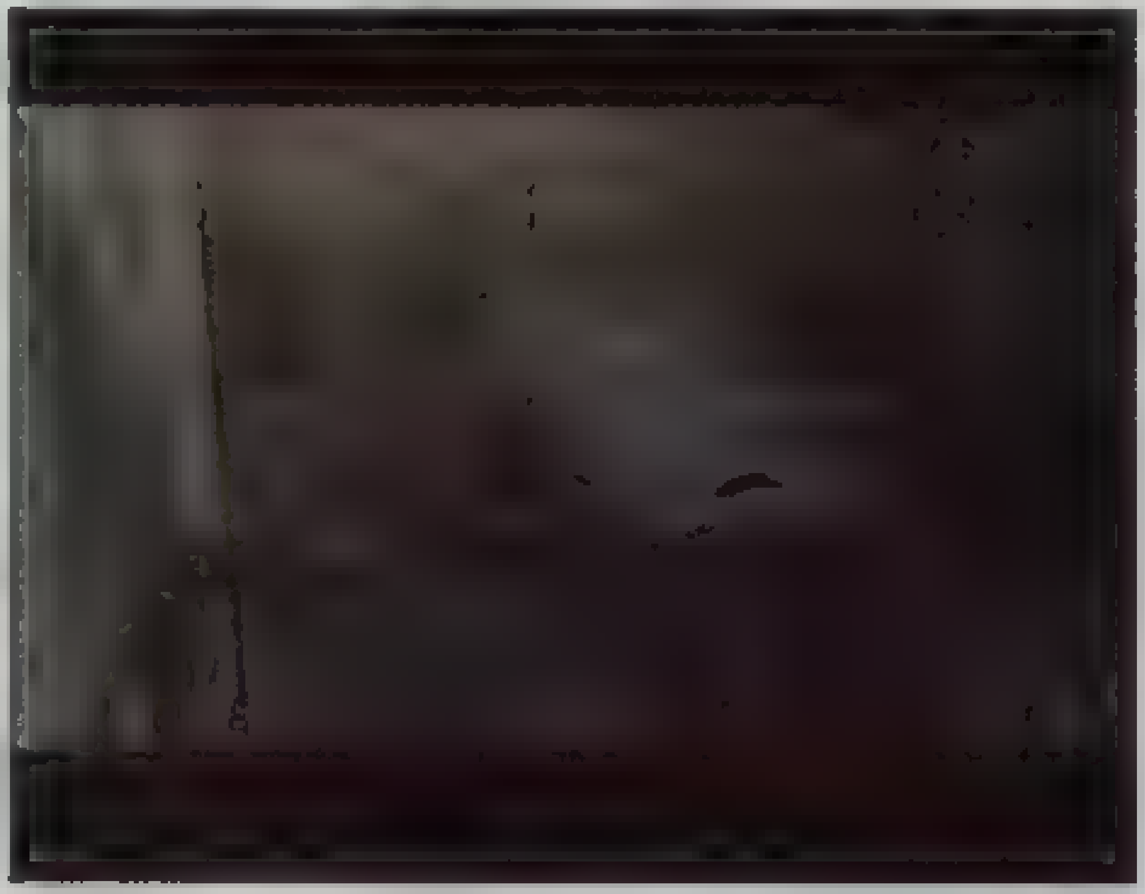
赶紧来到303号门前，忽然听到艾琳的一声惨叫，等我开门进去，好像一切都晚了……

艾琳已经换上了礼服，大概是要去参加她之前所说的舞会吧，可是她已经无法展现她优美的舞姿了——她正遍体鳞伤地躺在地上，原本那迷人的背上被人残忍地刻上了"20121"，地上的血迹说明她已经挣扎着爬了一段，但是站在她面前的，居然是之前看到过的那个孩子！难道是这个孩子杀了她吗？天啊……

艾琳一息尚存，她似乎有话要说：

"嘿……孩子……谢谢你……你找到你妈妈了吗……这个地方…… 太危险……你得……快点离开这儿……"

之后就再也无法听到她的声音，她为什么要对这个孩子说谢谢？她就是第20个受害者吗？我看着这个孩子，他的眼神那么的漠然，让我感到一丝寒意。忽然觉得自己的无助，无法帮助别人，也没法帮助自己……



主角的噩梦意味着什么？如何才能摆脱？……

文 阿迪

樱坂消防隊™ 之无间烈火

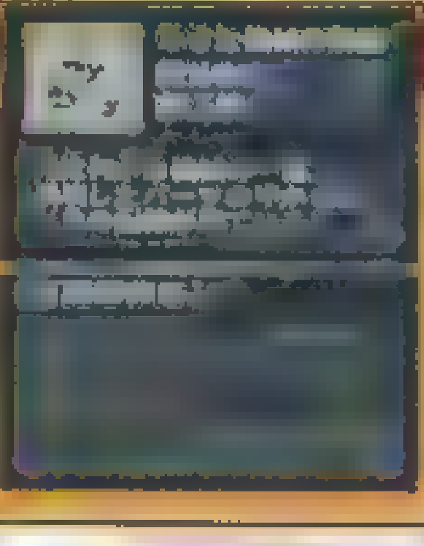
さくらざかしょうぼうたい

全遗留品鉴定报告

樱坂消防队 | Irem | ACT
PS2 | 2004年6月10日
全年龄

在上一期的攻略中，阿迪已经向大家列明了A级结局所需要鉴定的遗留品。可能您正为看不懂遗留品的描述和鉴定报告发愁，进而影响到第七现场的推理。那么请您放心，这一份全遗留品鉴定报告应该能助您一臂之力，使您可以轻松了解各遗留品，进而按照自己的思路去推动剧情发展。打游戏如果只是机械执行的话，那么很快就会失去乐趣。通过自身的理解选择属于自己的道路，或许这也是游戏引人入胜的乐趣之一吧。这份全遗留品鉴定报告由一位长发飘飘的帅哥制作，在游戏进行期间他起到了非常大的作用，使阿迪深深地感到了编辑部中协作配合的良好气氛，在此对他致以衷心的感谢。

第一现场 岛崎工业 樱坂制作所



小型机械的残骸

发现场所 加工栋

由于被严重烧毁，已无法确定其具体用途。但可以确认装有定时装置，由此判断或许就是起爆装置。

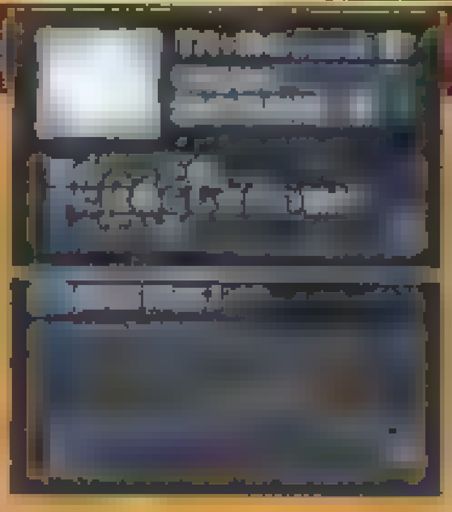
第一现场 岛崎工业 樱坂制作所

钥匙

发现场所 加工栋

在钥匙上检测出大量指纹，因此无法确定持有者。由于是叉车的启动钥匙，因此可以断定持有者是工厂职员。

第一现场 岛崎工业 樱坂制作所



装有白色粉末的袋子

发现场所 研究管理栋1阶

经过化学鉴定，袋子里面主要成分为解热镇痛的药粉。由此断定该白色粉末是医院开出的治感冒的处方药。

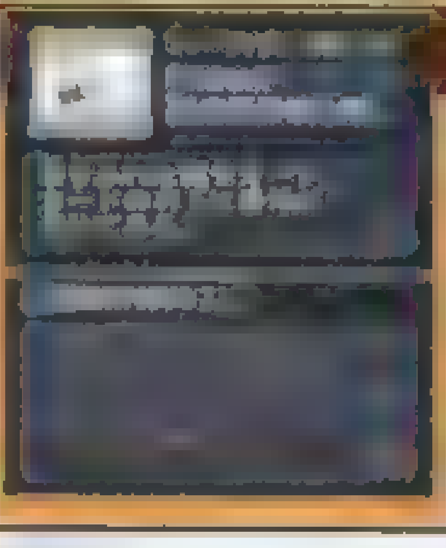
第一现场 岛崎工业 樱坂制作所

安全头盔

发现场所 研究管理栋1阶

使用强化塑料制成，侧面还写有“岛崎工业”的字样。应该是工厂的备用品。

第一现场 岛崎工业 樱坂制作所



生日卡No.6

发现场所 研究管理栋2阶

因为价格便宜、流通范围广，因而无法确定持有者。从上面检测出来的指纹并没有相应记录，因此无法通过指纹搜寻持有者。

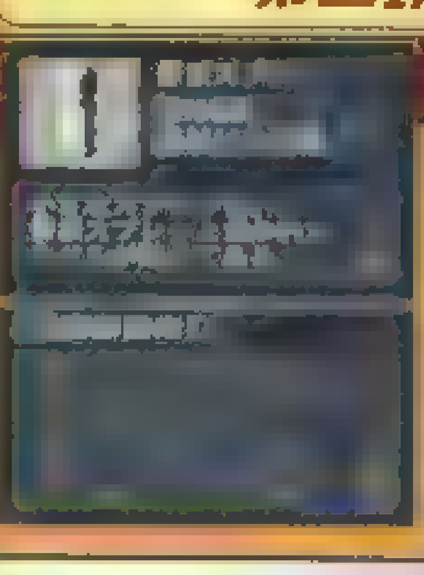
第二现场 花村大厦

遗书

发现场所 花村大楼8阶

信封上写有“遗书”两字。根据笔迹可以断定是关泰三的亲笔。而根据内容判断，这封“遗书”是为了将自己犯下的罪行公之于众。

第二现场 花村大厦

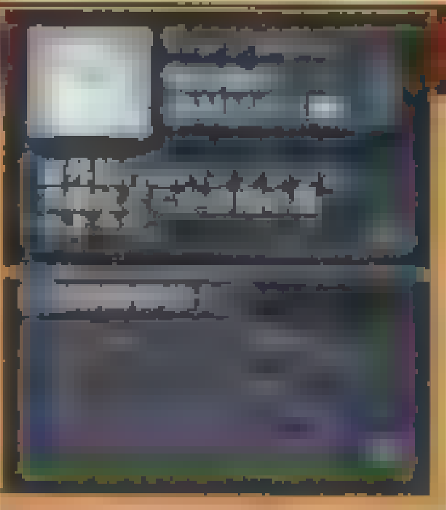


催泪喷雾器

发现场所 花村大楼5阶

物品属于进口商品。根据检测出的指纹找到了相应的女性职员。经过调查，确定是该职员以私人理由购入的。

第二现场 花村大厦

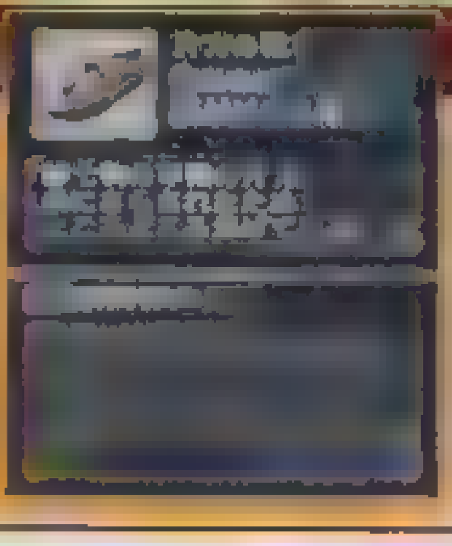


宣传画册

发现场所 花村大楼5阶

经判明该物品是在樱坂车站附近发放的旅行宣传手册，社长当时正在计划组织员工旅行。有证词表明，该宣传画册在火灾前数日曾被传阅过。

第二现场 花村大厦

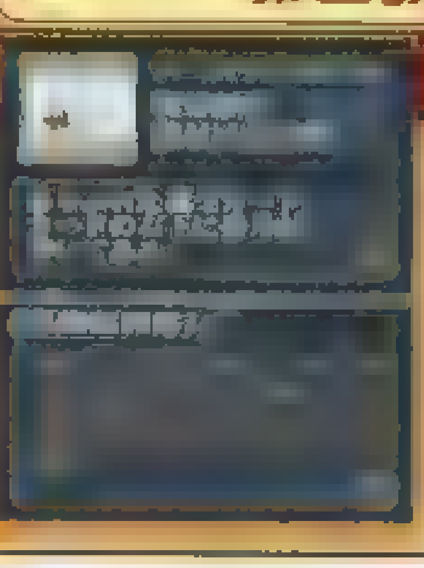


一只鞋

发现场所 花村大楼8阶

假定是在避难时掉落的，根据尺寸可以推测出身高。以此为基础能够在职员中找出持有者。

第二现场 花村大厦

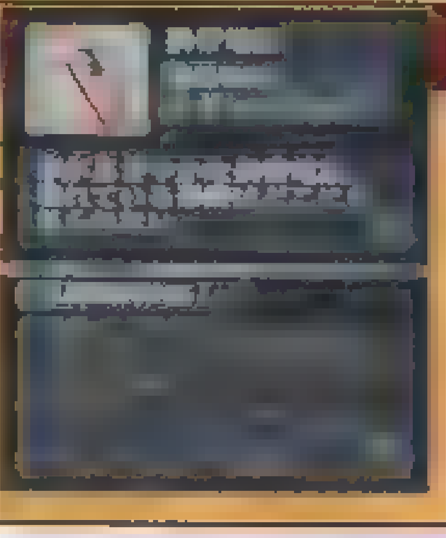


生日卡No.5

发现场所 花村大楼5阶

仍然无法确切地判明持有者。但根据鉴定结果来看，该生日卡片上的指纹为关泰三所留。

第三现场 并木居民楼

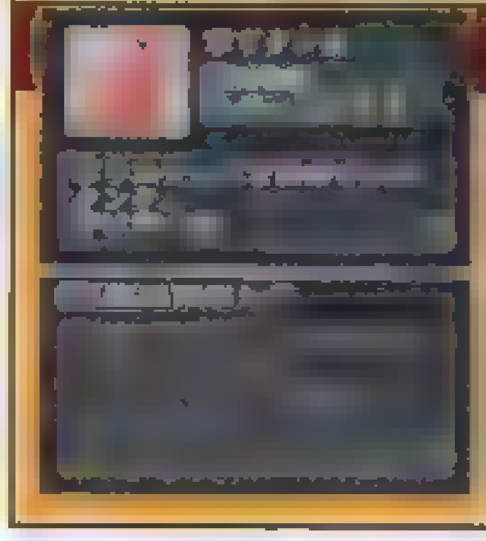


移动电话

发现场所 并木居民楼9阶

调查电话内的记录，判明持有者为河崎警部补。关于里面名为“7”的邮件，其本人表示并不知晓。

第三现场 并木居民楼

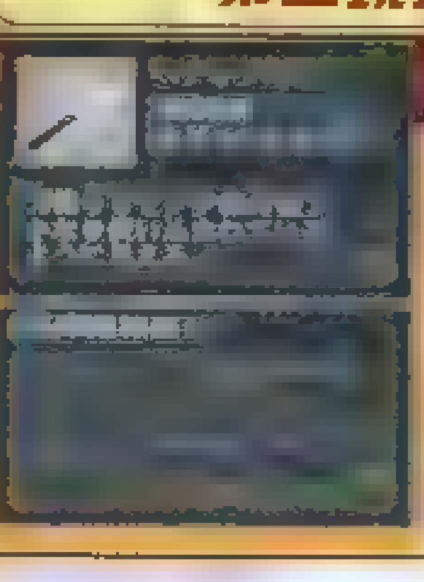


油桶

发现场所 并木居民楼9阶

经检测油桶底部残存着微量煤油。由此判断应该是用于盛放煤油的容器，根据生还者的证言得知并木ラグーンヒルズ禁止住户使用液体燃料。

第三现场 并木居民楼

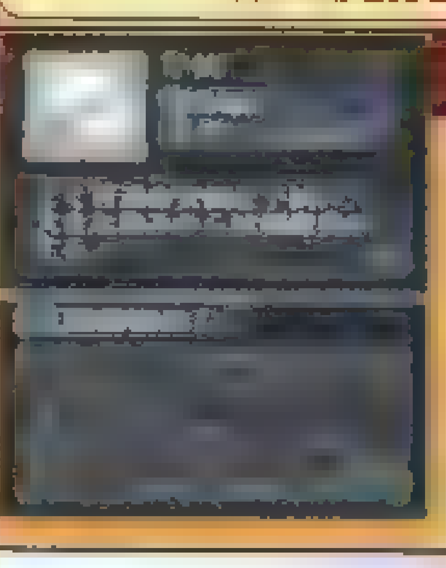


小刀

发现场所 并木居民楼9阶

根据形状，可以确定其为用于削切水果的刀具。刀身上并没有检测出血迹，由此断定与案件没有关联。

第三现场 并木居民楼



手巾

发现场所 并木居民楼11阶

经过化学鉴定，该毛巾上残留着大量三氯甲烷（有镇定、麻醉的效果）。可惜的是没能检测出指纹，事后判明持有者为河崎警部补。

第三现场 并木居民楼

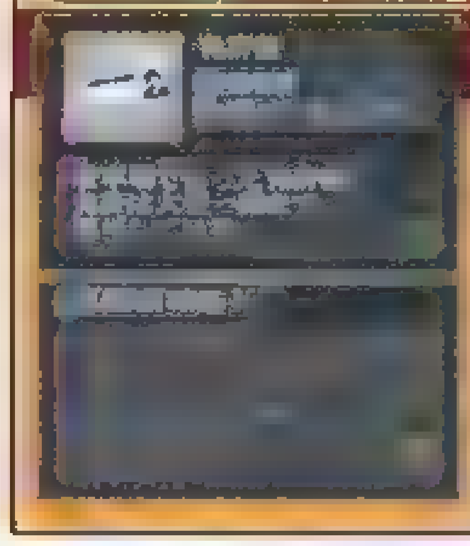
绳索

发现场所 并木居民楼11阶

根据大厦管理员的辨认，判明其属于大厦的备用品。由于非常普遍，所以谁都可以随便拿取。

第四现场 大门中央公园

驾驶执照

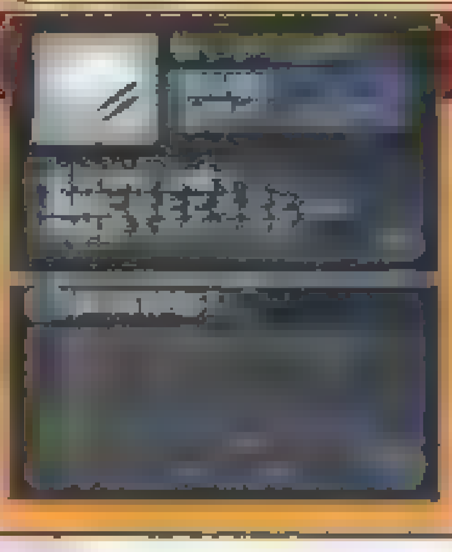


发现场所　大门中央公园

经调查，驾驶执照上的人"坂口丰"正是造成这起事件的卡车司机。本物品连同其他事故调查资料已提交警视厅保管。

第四现场 大门中央公园

地图

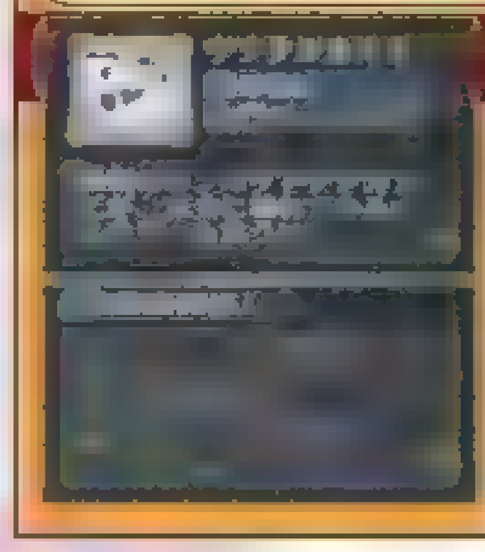


发现场所　大门中央公园

地图上检测出的指纹与卡车司机坂口丰的指纹一致。有趣的是，地图上所标注的地点与之前几个火灾现场的地点一致。

第四现场 大门中央公园

数码相机

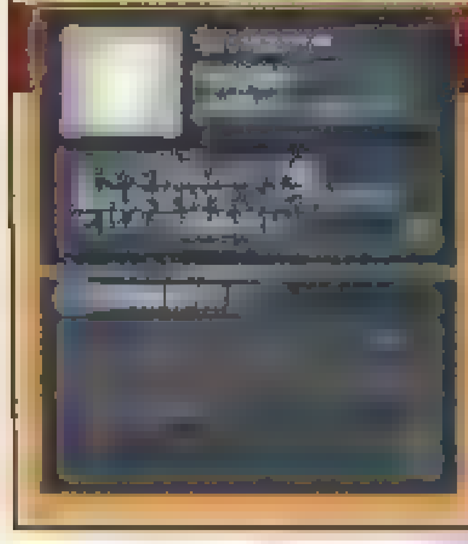


发现场所　大门中央公园

由于受到损毁，相机丧失了部分机能，但保留了一部分数据。照片里的地点全为火灾现场，应该不会是简单的巧合。

第四现场 大门中央公园

纸片

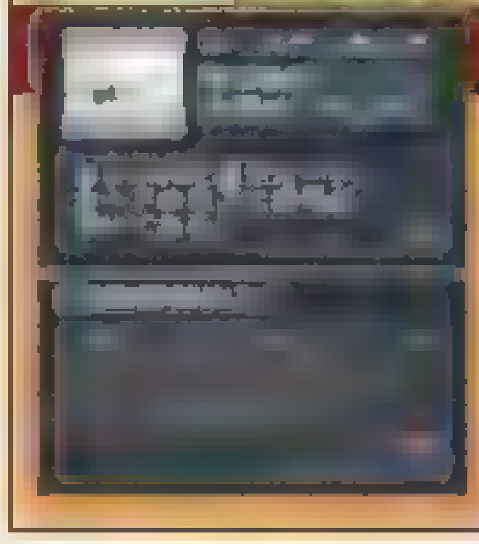


发现场所　公园地下车库

由于文字全被水浸湿，所以无法通过笔迹查找持有者。由于纸张年代较远，因此判明与事件没有关系。

第四现场 大门中央公园

生日卡 No.4

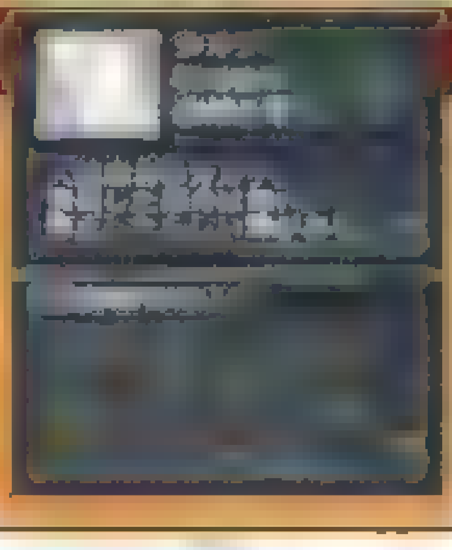


发现场所　大门中央公园

因为价格便宜，流通范围广，无法确定持有者。惟一手写的部分也无法提供有用的线索。

第五现场 樱坂综合病院

病历

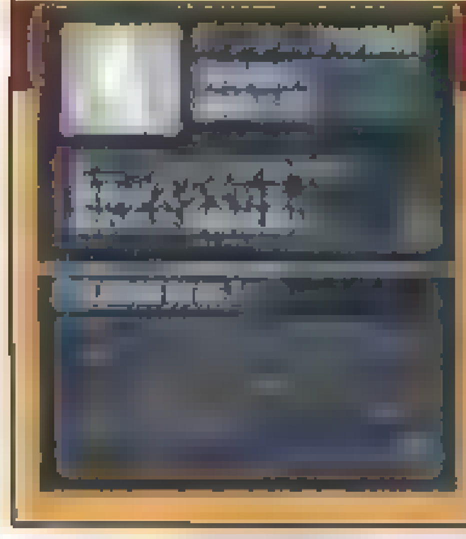


发现场所　病栋五楼

住院时死亡患者的病历，能够发现被改动的痕迹。调查的结果，该病历是为了掩盖医生用药错误而导致患者死亡。被害者正是河崎警部补的妻子。

第五现场 樱坂综合病院

输液瓶

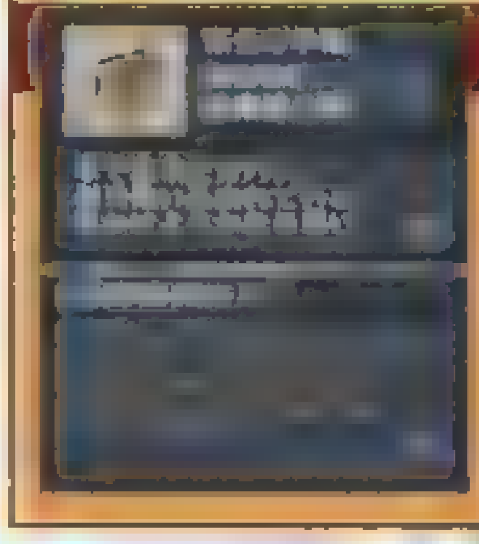


发现场所　病栋五楼

瓶中残留的液体经检测，主要成分是生理盐水。由此断定是用于注射点滴的。

第五现场 樱坂综合病院

茶色的皮包

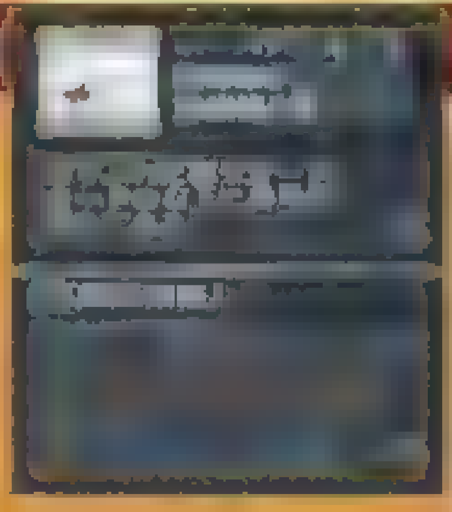


发现场所　诊疗栋 5 阶

经调查，皮包内发现包括注射器等大量急救医疗器。由此判定为注射医用皮包。

第五现场 樱坂综合病院

生日卡 No.3

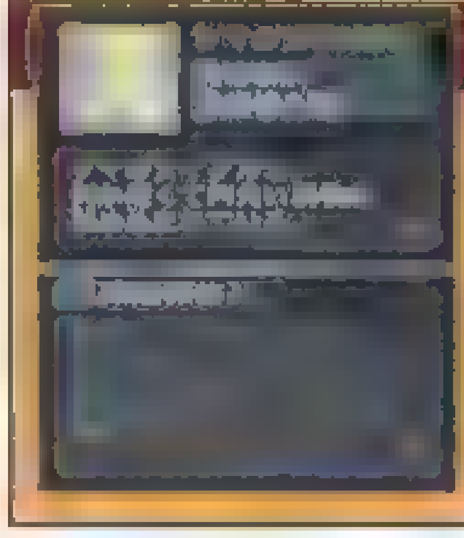


发现场所　诊疗栋 5 阶

因为价格便宜，流通范围广，无法确定持有者。上面检测出高原院长的指纹。

第五现场 樱坂综合病院

玩具熊

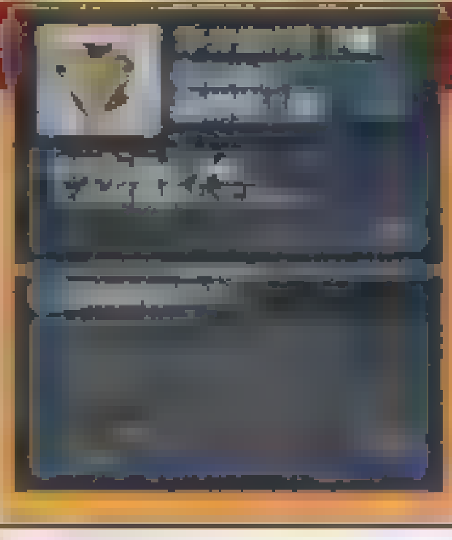


发现场所　诊疗栋 6 阶

在玩具熊体内发现磁盘。根据记载的数据，发现其与入院死亡患者（病栋五楼所回收）的病历不符。里面也记载有河崎警部补妻子的真实病历。

第六现场 德野邸

烧焦一半的笔记



发现场所　德野邸 1 阶

检测残存的笔记，其中出现了关泰三和高原厚的名字，而且还记录了收取贿赂的人命和金额。

第六现场 德野邸

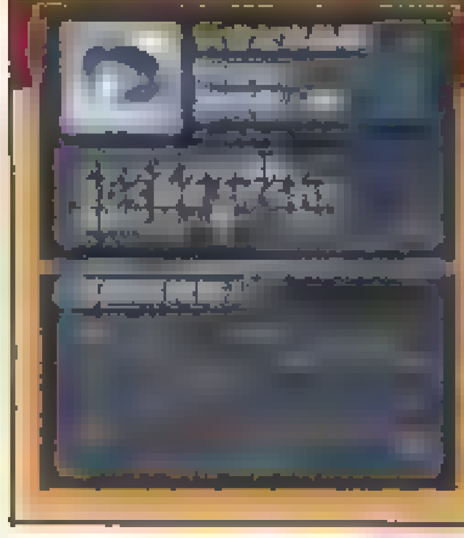
打火机

发现场所　德野邸 1 阶

通过独特的花纹，家属辨认出是德野议员经常带在身边的打火机。而德野议员本身并不吸烟，只是作为装饰品带在身上。

第六现场 德野邸

水晶球

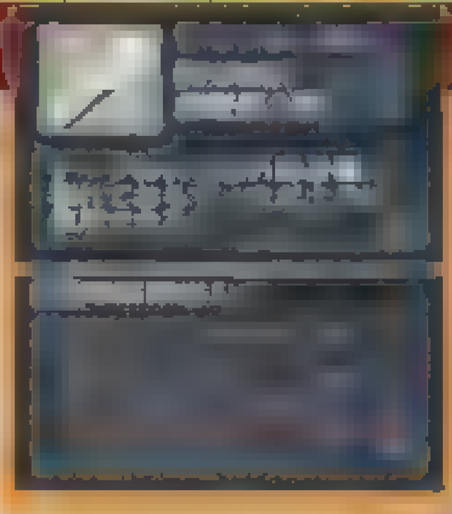


发现场所　德野邸 1 阶

德野议员的妻子喜爱占卜，由此推断是用来占卜的水晶球。火灾中并没有受到损伤，可见是硬度为 7 的石英。

第六现场 德野邸

录音笔

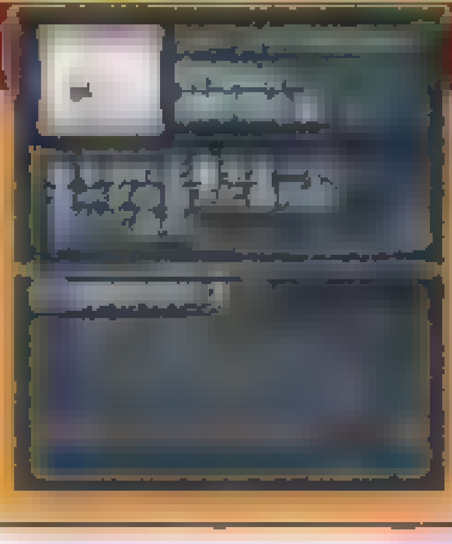


发现场所　德野邸 2 阶

录音笔中记录有两个男人争吵的声音。根据声纹鉴定，分别为一之濑刑事与德野议员，由此判明一之濑就是连续纵火案的嫌疑人。

第六现场 德野邸

生日卡 No.2

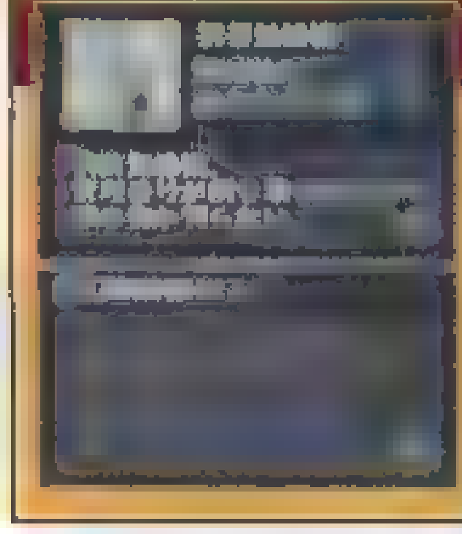


发现场所　德野邸 2 阶

火灾当日正是德野议员的生日，然而家属中并没有谁送过这样的卡片。

第七现场 樱坂塔环饭店

无线电对讲机

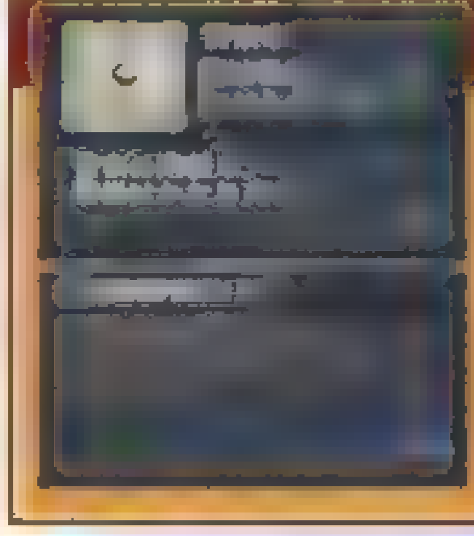


发现场所　大堂入口

经调查是樱坂消防队的器材，但不可思议的是并没有检测出指纹。备用品管理负责人是"三木宗介"。

第七现场 樱坂塔环饭店

警徽

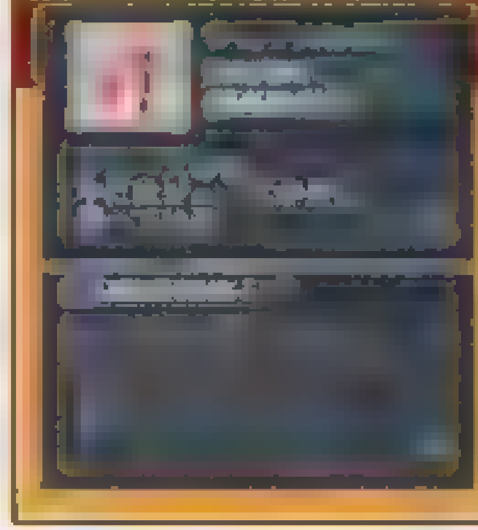


发现场所　大堂入口

警察的阶级徽章。经调查得知，持有者的警衔很高。

第七现场 樱坂塔环饭店

易拉罐

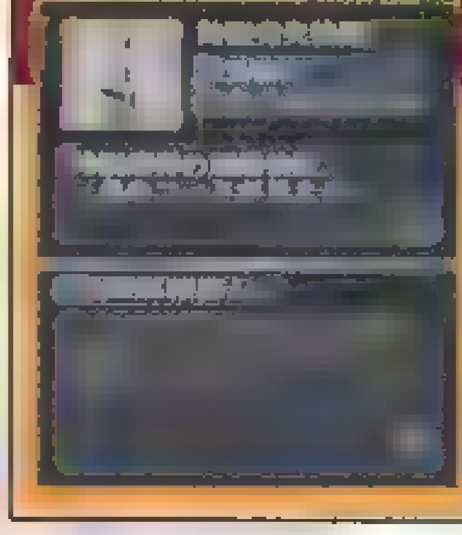


发现场所　超高级客室

住客遗留的易拉罐。罐中残留少量饮料，应该是避难时住客遗落的。

第七现场 樱坂塔环饭店

定时点火装置



发现场所　观景餐厅

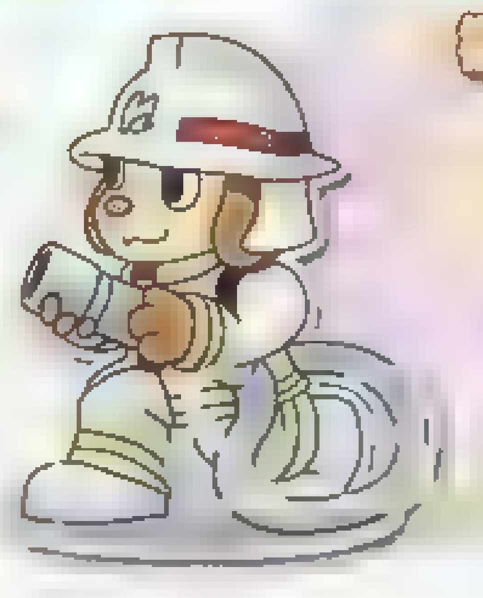
该装置在一连串纵火事件中都出现。根据构造得知出自同一个人之手。

第七现场 樱坂塔环饭店

生日卡 No.1

发现场所　观景餐厅

仍然无法判断持有者，但从一系列火灾现场的情况看来，这很有可能是纵火犯的一种信号。卡片上所写的"1"好象有很深的寓意……



樱坂消防知多少之樱太郎

大家可以在樱坂消防局内的队员名单中看到造型十分可爱的樱太郎（さくらたろう）。随着玩家所进入的剧情分支的不同，樱太郎身体所面向的方向也会有所不同。不知大家注意到了吗？

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 吸血恐慌
日版

CHARACTERS 模式

只要通关（结局不限），标题画面就会追加CHARACTERS模式，这个模式就是人物图鉴，可以在此查看人物资料。

武器继承

只要通关（结局不限），重新开始游戏时，一出来就可以使用之前已经取得的第2武器。

VAMPIRE SIDE 模式

以GOOD ENDING通关，重新开始游戏时就可以选择VAMPIRE SIDE进行游戏。这是以吸血鬼方角度来进行游戏的，值得再挑战一遍。

HARD 难度

以GOOD ENDING通关，重新开始游戏时就可以选择HARD难度。

（纱迦：游戏素质平平，不过几幅插画很见功力啊！）

PS2 三年级2班金八老师 屹立在传说的讲台前！
日版

通关特典

游戏通关之后会出现新的剧本，而剧情可以选择跳过。一周目中拿到的卡片也可以完全保留。

（纱迦：CHUNSOFT果然出手不凡，不过我们中国玩家看不懂剧情也是白搭……）

PS2 异度传说 二章 善恶的彼岸
日版

泳装秘技

《异度传说 二章 善恶的彼岸》中每位角色都拥有一件泳装，不过泳装的取得也是比较麻烦的，比如KOS-MOS的泳装就必须拥有前作的通关记录才行。不过运用游戏的BUG，玩家可以迅速拿到泳装。用这条秘技后还可以学会超强力以太攻击。

使用这条秘技的前提条件是该名角色必须将LEVEL 3中某一级的4个特技全部学会，也就是说该角色必须具备学习LEVEL 4特技的资格。在开始秘技前，玩家还必须确保该角色的CLASS POINT在2000左右。

一切准备妥当以后，我们就可以开始了。

首先按△键进入菜单界面，选择SKILLS选项。之后按○键进入左边的技能习得菜单，然后按→键来到某LEVEL中的级别选择界面。这个时候按×键回到SKILLS的根目录，选择右边的教程模式。看完教程以后，解说栏中会提示“出现了隐藏的技能”，这个时候再次进入左边的技能习得菜单，你会发现直接来到了LEVEL 4的界面中，而且更神奇的是原本LEVEL 4的A到D下又多出了E到H的选项，这4个隐藏的级别各需要450点CLASS POINT才能习得。进入之后你就会发现，当中所有的技能所需要的SKILL POINT都是0！从泳装到隐藏技一应俱全哦！

当你想让别的角色也学习特技的时候，记得千万要用L、R键来进行切换，千万不可按×键或者方向键退出级别选择界面。如果你不慎误操作的话，就得重来一次了。（其实重来一次倒也并无大碍，只是要重新观看一次漫长的教程。）

（纱迦：这条秘技实在是太厉害了！虽然确实对玩家帮助很大，但用了之后严重影响游戏性，因此不推荐玩家使用。）

PS2 超级机器人大战MX
日版 投稿人：逆刃刀

暴走初号机赚钱大法

《机战》里怎么能没有利用暴走初号机赚钱的方法呢？方法如下：

首先要让初号机暴走，之后用地图武器（DOUBLE ATTACK武器没试过，有兴趣的话自行尝试吧）把暴走初号机和至少一个敌人同时打爆，就可以拿到至少4万元以上的资金了。如果光打爆初号机的话是不行的。

只有一次机会听到的台词

在第29话“冥王 晓之出击”中，让木原正树进行援护攻击的话，就会听到他说“邪魔だ！俺がやる！”这句台词。不经修改的话，全游戏中只有这一次机会听到这句话。因为等冥王加入后，木原正树就不存在了。

（纱迦：这一代《机战》创下两项记录：隐藏要素最少和难度最低，还是等传说中的《第3次机战α》吧！）

NGC PIKMIN2
日版

最后的隐藏MOVIE

如果你能够以一只PIKMIN不死的成绩打过挑战模式（チャレンジモード），就可以开启游戏最后的隐藏MOVIE。不过チャレンジモード多达30关，而且难度不低，要想以一只不死的成绩过关简直……

（纱迦：铭风听说这个秘技后又开始了《PIKMIN2》的冒险之旅……）

Xbox 汤姆·克兰西的彩虹六号 3
美版

神之模式

所谓的神之模式，其实就是体力无限而已，不过有了这条秘技后通关可真是轻而易举了。需要注意的是这条秘技不能在Xbox Live上使用。

秘技的输入时机是在游戏中，注意不是在游戏中按暂停后输入！玩家只要输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A就可以开启这个神之模式了。

隐藏地图

在菜单画面中依次按下左摇杆、左摇杆、右摇杆、右摇杆、X、Y、B、A、B、A，即可开启隐藏地图。

（纱迦：没想到Ubi的游戏中也有“上上下下式”的经典秘技。）

GBA 牧场物语 矿石镇的伙伴们 女生版
日版

NGC 牧场物语 美妙人生 女生版
日版

联机秘诀

只要在GBA女生版中满足一些条件，与NGC女生版联机之后就能直接影响到NGC女生版的世界，不过条件也是相当复杂的哦！这些条件有：

拥有1亿元
全部镇民友好度在250以上
全部作物出荷过
鸡、羊、牛、狗、马的爱情度在200以上
全部矿石出荷过
钓过全部鱼类
万步计记录达到100万步
游戏时间达到50年
钓到1万条鱼
在牧场里堆放黄金资材
建好3个别墅
拿到任意一个贤者装备
狗叼飞盘大会10次优胜
赛马大会10次优胜
斗鸡祭10次优胜
牛祭10次优胜
羊祭10次优胜
料理祭10次优胜

（纱迦：《牧场物语 美妙人生 女生版》，7月8日发售。）

PS2 神魂合体
日版

ベルメット ON·OFF

只要在5分钟内打过协力对战，在OPTION里就会追加ベルメット ON·OFF选项。如果设为OFF的话，在战斗的CUT IN中角色就会取下头罩露出真面目。

ENDING 的秘密

在“爱の物语”、“哀の物语”的ENDING中，是可以自由鉴赏我方角色的，不过登场角色是随机的。只要满足一定的条件，就可以开启一些隐藏要素，使得鉴赏更有魅力。

转动角色及改变动作	以LEVEL-B打过“爱の物语”
是否取下头罩	以LEVEL-A打过“爱の物语”
放大缩小及上下移动角色	以LEVEL-S打过“爱の物语”
角色穿体操服出场	“放课后バトル”出现后

（纱迦：因为动画知名度不高，所以没引起太大关注。如果这部作品能加入《机战》的话，相信会好一些吧！）

NGC 瓦里奥世界
日版

结局的变化

游戏中每个世界都会有5个精灵，全部一共有40个，而游戏的结局会随着玩家在游戏中救出的精灵数量而发生变化。如果要想看到最好的结局，自然要救出所有的精灵了。不同结局的区别在于城堡的等级和瓦里奥的台词，具体情况如下：

1	瓦里奥坐在荒野中的王座上
2～10	瓦里奥坐在木头城的王座上
11～20	瓦里奥坐在石头城的王座上
21～30	瓦里奥坐在银之城的王座上
31～39	瓦里奥坐在金之城的王座上
40	瓦里奥坐在有无数黄金雕像和宝箱的金之城的王座上

（纱迦：说起来这也是系列的传统了。GBA上的《瓦里奥大陆ADVANCE》结局不同，救到的公主相貌也不一样，其中有一个公主长得巨像马里奥……）

编 多边形

罪与罚 地球的继承者

本栏目文字、图片均由神游公司提供，未经许可，严禁转载。

听到“罪与罚”这个名字，也许有的玩家会想到俄国著名作家陀思妥耶夫斯基的作品，而我们今天要说的是任天堂于2000年11月在N64主机上推出的一款街机风格的三维射击游戏。无论是批判现实主义的代表作品，还是火爆异常的游戏，其素质在同类作品中皆是出类拔粹的。此游戏一推出，即获得了业内人士与玩家的高度评价，日本著名的游戏杂志《FAMI通》毫不吝惜地给出了35分的高分（满分40分），将游戏请入了白金殿堂。在这之前，此类射击游戏也仅仅只有《星际火狐》与《飞龙2》得到过这项荣誉。

提到这款游戏，我们就不得不说到其开发商——财宝（TREASURE）公司。众所周知，财宝是以前的世嘉（SEGA）的得力干将，制作过在国内相当有影响力的《幽游白书——魔强统一战》与《火枪英雄》等经典游戏。财宝的游戏总能让人体会到80年代红白机上动作与射击游戏顶峰时期的醍醐味道。曾有玩家发自内心地赞叹：“财宝的确是一家出手即是精品的公司”。

财宝的作品多是硬派的动作或射击类游戏，《罪与罚》则是结合了两者之长，并充分利用主机的强大三维机能开发出的全新作品。下面让我们来逐一审视这款凝聚了开发人员两年创作的精华作品的特点，千万别错过哦。

1. 新类型、新体验

玩家的视点放在操作人物的身后，需要操作主角射击画面上出现的敌人，不但更具临场感，主角的细微动作也尽收眼底。而强大三维性能所描绘的景物与各类角色更是栩栩如生，例如游戏中途遭遇的敌方巨大战舰，登场时的魄力令玩家瞠目结舌，如同在看科幻电影一般；而第一关那黄昏之下的漫天“暴徒”，仿佛《独立日》那密密麻麻的外星战机群就在眼前，此般大魄力的场景在游戏中比比皆是。游戏的细节刻画也值得称道，爆炸的火光、绚烂的阳光无不精雕细琢以获得最佳的视觉效果。

游戏的进行方式与《星际火狐》相似，但与纯粹的射击游戏不同的是，游戏中的动作要素非常丰富，主角可以帅气地劈杀距离很近的怪物，而且威力要比普通射击大上许多，在有些地方更是打开胜利之门的钥匙。而在此种类型游戏中不太常见的跳跃动作在游戏中也起到了相当重要的作用。跳跃能够越过障碍或躲避敌人的攻击，主角甚至能够在空中再次跳跃以获得更大的活动空间，如何利用就要看玩家的了。由于三维摇杆要用作准星的移动，人物的左右移动则需要用十字键或C键操作。虽然熟练运用并不是一件容易的事，但当玩家能够做出紧急回避之后立刻腾空跳起并拔枪准确地向目标开火的连续动作时，成就感油然而生。丰富的动作也会令游戏的玩法千变万化，有的时候主角甚至要与敌人近身格斗，此时几乎很难分辨这是一款动作游戏还是射击游戏。

射击游戏讲究的就是爽快流畅，而这是财宝的游戏所引以为豪的特点。无论是射击还是劈杀，手感都非常到位，就好象玩家自己拿着武器作战一般。面对着潮水般的敌人，闪避呼啸而来的攻击，看着枪弹所至处的阵阵爆炸，击数与分数不停跳升，这种爽快的感觉将一直陪伴玩家至最后。游戏的节奏很快，激烈的战斗几乎令人窒息，玩家所能考虑的只是射击，再射击。此时此刻，片刻的犹豫都会造成无可挽回的损失，习惯了慢节奏游戏的玩家一定要注意哦。

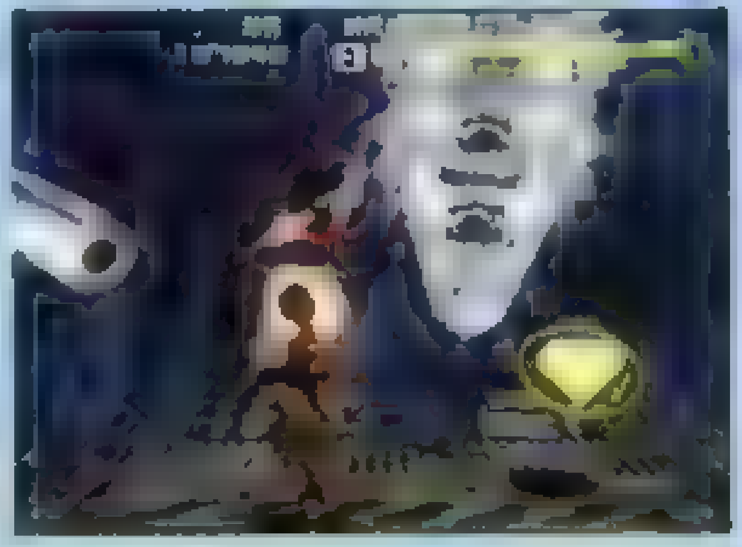
正是这些不同寻常的特点，《罪与罚》将给喜欢新类型游戏的玩家带来极大的震撼。

2. “众乐乐”的难易度设定

尽管从操作方法看上去有些复杂，但在任天堂第一开发部的协助下，游戏的难易度方面做了相当大的调整，否则大概现在的高手模式也要被财宝帖上“容易”的标签放在玩家面前。由于财宝的硬派游戏在玩家中享有口碑，而且购买层相对集中，为了让更多玩家能够体会游戏的乐趣，《罪与罚》加入了以下要素：

训练模式：在这里，玩家将能够了解并实践游戏所有的操作，建议初学者都至少要通一遍此模式。如果对自己的技术不是很有信心，就多来这里练习，养兵千日，用兵一时嘛。

教学演示：这大概是多数玩家所忽略的一点，而其实是循序渐进掌握游戏的重要一环。演示关卡就是游戏的1 1，在这里观摩正确的操作非常有利于玩家在闯关的过程中开个好头。



练习关卡：不用怀疑，游戏中的确存在着一个练习关。这其实就是玩家一进入游戏开始的第0关。在财宝原本的设计中并不存在这个关卡，最初的第一关是现在的1 1，而在与任天堂协调后，为了使初学玩家能够尽快掌握游戏的基本操作，此关便以“梦境”的形式出现在玩家的面前。在通过之后，便是已经演示过的1 1，看过演示的玩家将能更得心应手地进行下去。这种循序渐进的体贴设定将能够使更多的玩家体验游戏的乐趣。

当然，高手也不必为财宝的硬派风格担心，你也绝对可以在高手模式中找到更多的乐趣。游戏中还有分数和时间排行榜，来挑战你的极限吧。

3. 引人入胜的剧情

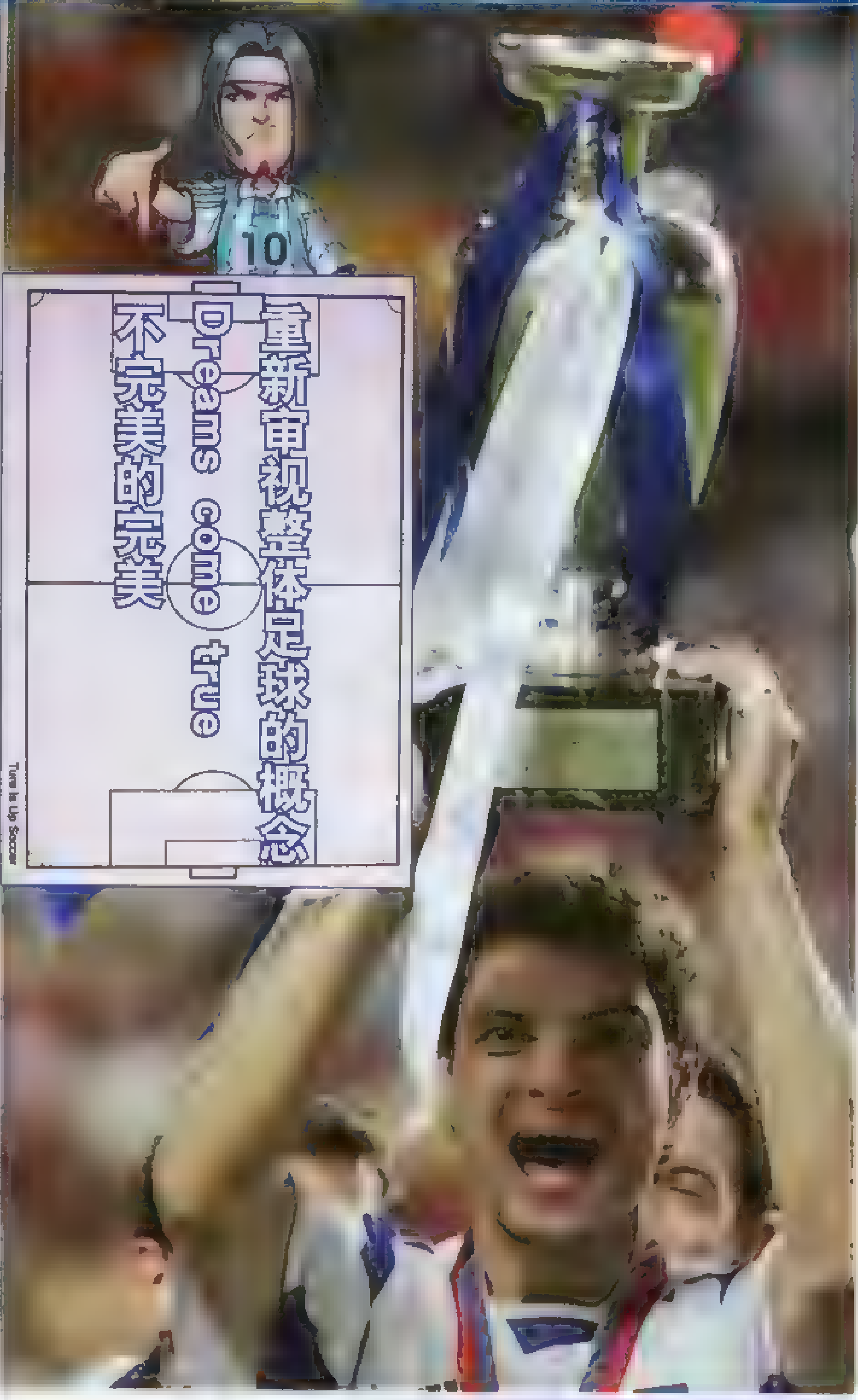
“如果一个游戏只是很爽快地打完了，这样还不够有趣”，《罪与罚》的制作导演——任天堂第一开发部的山上仁志如是说。游戏的情节就象是有魔力一般吸引着玩家，使人欲罢不能。

2007年，人类为了探求新的食用资源，着手发明即使在异常环境下也可以繁殖的“新种”生命体，然而北海道突然出现了以狩猎人类为本能的攻击体，被人们称作“暴徒”。在面临“暴徒”进攻的东京，陷入混乱的市民频繁发起大规模暴动，而国际治安组织“武装志愿军”则用武力来镇压暴动者。此时，自称“圣女军”的市民组织登上舞台，其成员凭借圣女“亚血”的奇迹从伤病中复活，与“暴徒”和“武装志愿军”展开作战。身心俱疲的人们聚集在圣女“亚血”的身边，请求救济，但需要付出的代价则是“战争”。众多弱小的人类卷入了许多无谓的纷争之中，踏上了苦难之路……

游戏中的过场动画非常多，虽然这些都可以用START跳过，但这将造成玩家极大的损失。从游戏的原标题《玻璃战士》(《GLASS SOLDIER》)可以在某种程度上窥出这款游戏所想表达的意义。如蛛网一般错综复杂的三派势力的纠葛在过场动画中将得以展现。无论是冷静骁勇的唆姬、神秘圣洁的亚血、威严冷酷的布拉德、天真可爱的勒达，这些极富魅力的人物将上演一出出好戏。亚血的身份之谜，“暴徒”变异的原因，三派势力真正的目标，主角非同寻常的存在意义……这些谜团都将在游戏令人感动的剧情里得到揭晓。

《罪与罚》可以说是一款融合了财宝与任天堂风格的游戏，对于这两家公司合作的成果我们还有什么理由去怀疑呢？作为神游机上首款第二方大作，《罪与罚》绝对令人期待，让我们为地球的命运而战吧！

www.plumbook.cn



文 mjvc ★完全实况★ 编 阿迪

Winning Eleven

重新审视整体足球的概念

——评《WE7I》的攻防理念

从最简单直观的角度看，足球其实只是一项由两队各11人组成的球队（一个整体）参与的攻守运动，比拼的是双方谁比谁进球更多，或者谁比谁失球更少，上述两点也就决定了比赛的胜负。“矛”的锋利程度决定进球的多寡，“盾”的坚固程度决定失球的多少。看似简单的道理，实际上却已囊括了足球运动本身最基本的要素。作为当今足球游戏的佼佼者，《WE》在这方面上的成就是其它同类游戏所无法比拟的。其细致的设定使我们在游戏中也能最大限度地达到攻守平衡。但回顾2月中旬游戏刚发售时的情形，《WE7I》可谓饱受恶评，各大论坛上充斥着的无情语句将其批判得“体无完肤”。当中引起最大争议的就在于攻守严重失衡上，以下是笔者对《WE7I》关于攻守平衡准则的个人见解，如有分析不当的地方，还请海涵。

玩家的风格类型

“《WE》系列”发展至今，越来越庞大的玩家群已渐渐出现两极分化。这就是以个人技术为主的控制型玩家和以团体配合为主的战术型玩家。控制型玩家基本以个人为单位，进攻时一般喜欢单骑闯关，利用盘球制造杀机，突破如入无人之境，防守时偏向个人防守，利用纯熟的按键操作将对方攻势一一化解。反观重视团体作战的玩家无论攻守都参照真实足球思路，以整体为单位，通过传递配合撕破防线，防守抢截时机以保持整体防线不失位为大前提。在此我并不是比较两种类型打法的优劣，但《WE7I》确实无论从进攻或防守都强调“由多人组成的球队是一个不可分割的整体”这个现实足球不可忽视的基本理念。以下是笔者对《WE7I》引起广泛争议的几个主要地方的分析：

跑动路线

本作电脑AI控制的防守球员跑位和防守意识都被制作人刻意地设定为“追球跑而不是跟人跑”。尤其在球员连携值不高的情况下，其只会盲目地向着皮球的落点方向而奔跑，忽视球员间互相补位的重要性，无视整体防线是由多名球员组成的概念。而此时只要对方略施小计将皮球传向无球球员一侧，防线就会出现严重的漏洞！反观连携值达到一定程度的球员，其“Team Work”的意识更高，在非万不得以的情况下一般不会轻易离开自己防守的岗位。相当一部分玩家都反映过使用意大利的防守反而不比阿根廷防守稳固，这是因为意大利的后防球员相对连携低下，再加上其极强防守意识和防守能力使其电脑控制的后防球员都喜欢单兵作战，过于积极地插上防守，而此时身后留下的大片空地就是对方打身后球的最佳时机！虽然游戏中电脑AI的硬性思维我们无法改变，但如果作为玩家的我们能有一种足球场不可缺少的大局观，洞悉球场的形势发展，进行类似于上文第1点提到的操作，这个跑位问题还是可以从最大限度上得到避免的。成功瓦解对方进攻后的成就感是以往的“《WE》系列”作品在这方面上所不能给予的！由此可见，KCET似乎是故意想将《WE7》的防守体系脱离于以往“《WE》系列”作品单一的定性操作思维，为玩家提供更丰富和自由的防守套路而逐渐在付诸试验着。如前文所述，《WE7I》为了要给大家加强整体足球的概念，将盘球突破对手的条件设置得较为苛刻，不按照现实足球的方式盘带，皮球会很容易被对手抢去。同时传球速度更快、精度更高，进攻球员无球跑位更合理，显而易见的要点都使我们不能否认通过团体配合组织有效的攻势比个人技术的发挥更稳定而高效。

防守选位

也许因为英超联赛在日本球迷眼中有着巨大而深远的影响力，导致KCET将后防球员的站位、跑位都设定成类似于英格兰球队常见的开放式打法。边卫积极插上助攻、中卫压上至门前30米附近位置等等。这些都使我们在面对对方快速反击的时候显得很被动，此时整体防守的概念就被突现出来！按□键控制电脑队友插上抢断恐怕是很多玩家的第一选择，但事实告诉我们这是《WE7I》防守之大忌！有着真实足球理念底蕴的玩家（球迷）在此时却能看懂整个球场的发展形势，及时转换受控球员到防守后卫身上，手动控制方向键向后跑位，以便保护禁区内外附近地域，同时按L键使中场后腰球员回追逼抢，由此达到封杀对方前锋利用速度强行突破的机会。

足球游戏作为一项新兴的电子竞技运动，如何才能兼顾游戏性和真实性两方面平衡到位，就是此类型游戏最难把握的制作问题。单就这一层面，“《WE》系列”早已确立了其无可争议的王者地位，但如何不断地超越自我、突破自身瓶颈却又成为《WE》制作者的最大难题。诚言，《WE7I》在某些方面上确实存在严重问题，如门将的站位过于靠前，俗称“雷兽”的长程炮弹准确度过高等等都是不可忽视的制作失误。但所谓瑕不掩瑜，在本已如此成熟且博大精深的系统下，KCET还能对“《WE》系列”不断地进行大胆尝试、改良修正或创新变革，这些都令我们向《WE》的制作人脱帽致敬。

（编语：《WE8》值得大家来期待，让我们相约在8月5日。）

www.plumbook.cn

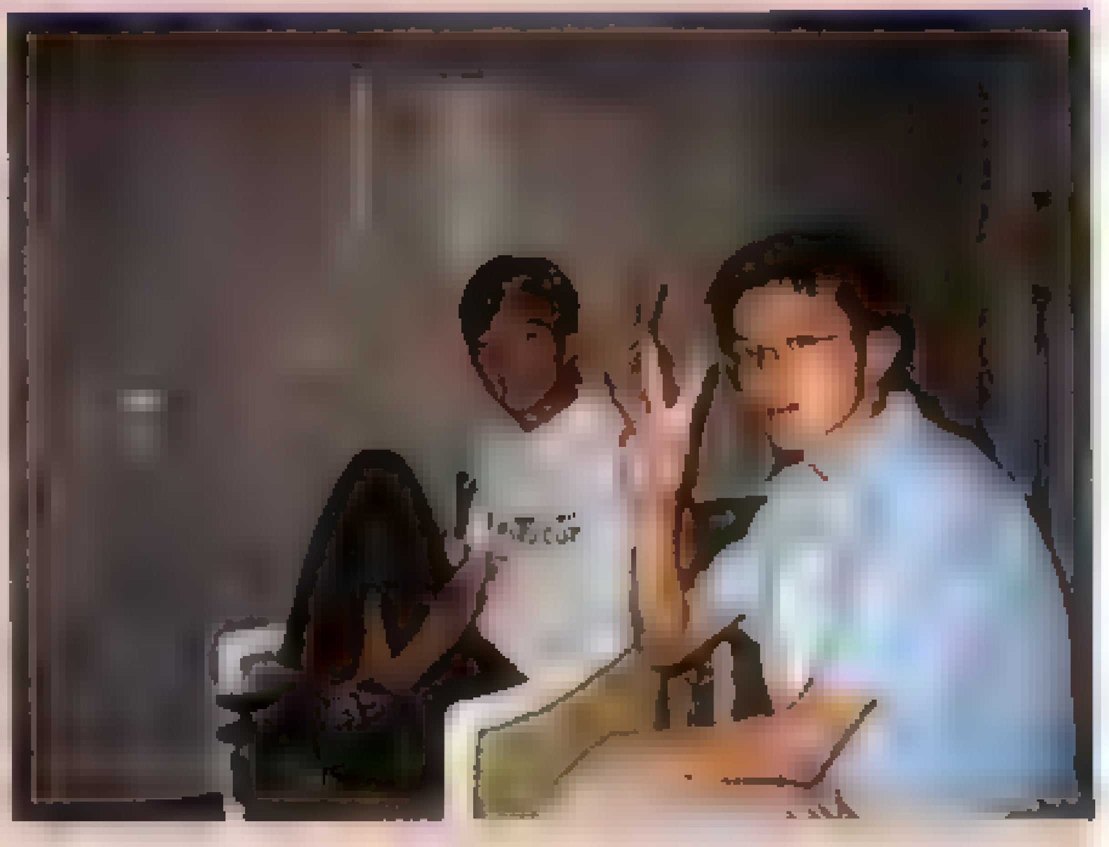
Dreams come true

——零距离采访电竞世界杯《PES3》全国代表选手

编 阿迪

在6月3日北京分赛区的比赛结束后，ESWC2004中国网通“宽带中国”电竞世界杯共八个分赛区（北京、上海、成都、广州、深圳、西安、沈阳、南京）历时14天（5月21日～6月3日）的预选赛落下了帷幕。6月4日～6日，八个分赛区的冠军齐集北京中华世纪坛总决赛会场展开了一场惊心动魄的世纪对决，最后成都赛区的王早行与北京赛区的陈志良脱颖而出，分获冠亚军。UCG在7月B的焦点栏目中对此作过详细的报道。而这两位电竞世界杯《PES3》全国代表选手在之后的日子里是如何进行训练、他们对自身的前景有何评价、对于近来举行的欧洲杯又有何看法呢？一切大家所关心的话题我们都会竭尽所能地去发掘，接下来就让我们来零距离接触这两位全国代表选手吧。

日常训练



当来到两位选手居住的雅城商务中心2117室时，房门半掩着，在门外就看到两位握着手柄神情异常专注的年青人——他们就是ESWC2004中国网通“宽带中国”电竞世界杯《PES3》项目的冠军王早行和亚军陈志良。两位选手训练的态度十分认真，丝毫感觉不到记者的到来，直到记者主动打招呼后，两位选手才从激烈的训练中回过神来。两位选手使用在ESWC中国区总决赛时的球队，王早行（法国），陈志良（巴西）这也是他们将在ESWC法国总决赛所要使用的球队。两位选手的风格各有千秋，从场面上看法国队的节奏非常之快，可以说王早行充分发挥了法国队齐达内的传球能力和亨利的速度频频利用长传打巴西队的身后。而反观陈志良的巴西则打得非常沉稳，不断通过耐心的传递撕破法国队的防线。也许是两位选手在一起训练的时间太长了，对于相互之间的特点了如指掌，所以一般情况下两人都可以预先判断出对手的传球路线。双方你来我往场面异常激烈，比分也是交替上升。在记者所目睹的一个小时训练时间内，与在ESWC中国区总决赛时的情况一样，王早行的法国队战绩略占上风。看来，简约的、更为讲究效率的足球仍是《WE》的基调。直到下午15：10的时候，两人似乎练的有点疲倦，在他们休息之际，记者抓住这难得的机会采访了这两位《WE》高手。

（以下采访内容中，记者简称为"记"；王早行简称为"王"；陈志良简称为“陈”）

分享胜利第一人：女友

记：二位选手好，请先向我们的读者介绍一下自己吧？

王：我叫王早行，本次ESWC中国赛区PES3项目的冠军，我来自成都，目前是一名在校大学生。

陈：我是陈志良，大家都叫我良子，本次大赛我输给了早行，是第二。我是天津人，现在也还在上学。

记：早行夺得本次中国赛区冠军，有什么感想？

王：哈，就跟做梦一样。

记：赛前想到过能夺冠吗？

王：没有，但随着比赛一场场的打下来，我发觉这个梦离我很近的时候，才开始相信这是真的。

记：有没有这么夸张啊，呵呵，良子，你呢？

陈：确实，我和早行一样，参赛前都没想过能取得这样的成绩

记：问个八卦点的问题，你们比完赛后，把成绩第一个告诉的谁？

王：女朋友啊，不过她没能来现场挺可惜的。我几个哥们到是都和我一起来北京给我加油了，看见我夺冠都很高兴。

陈：呵呵，当然是女朋友了。

记：当初参赛时，她们是什么看法？支持你们吗？

王：她让我来夺冠的，呵呵。

陈：我女朋友比较支持吧，毕竟在天津时，我和朋友在一起打游戏有时带着她，她对这游戏多少也算有点了解。比赛前一天还嘱咐我早点休息，少摸手柄什么的了。

记：还不错，你们也算没让你们的另一半失望。回去不怕被揪耳朵了。（两位选手大笑）

出线心声

记：两位都取得了如此的好成绩。有没有运气的成分？

王：也不能这么说吧，毕竟比赛打了这么多场，决定比赛成绩的还是真实力，不过大赛有时运气也是一个挺重要的因素

记：从最初的地区预赛到最后的北京总决赛，你们打了多少场比赛？

王：嗯，我打的比较多，打了17场，成都赛区的赛制比较复杂，预选赛我就打了12场。

陈：我一共打了15场比赛，地区赛10场，总决赛5场

记：战绩如何呢？输过吗？

王：我没有，只是在地区赛中平过2场。

记：厉害啊，胜率可以达到九成了。良子呢？

陈：我输过两场，都是输给了早行，一次是小组赛，一次是最后的决赛

记：看来他的风格比较克你啊。

陈：我感觉或许有点吧

赛前探营

记：能相互说说你们的技术特点吗？早行说良子，良子你说早行。

王：良子带球好，确实是巴西风格，创造机会能力强，经常出其不意，但可惜把握机会能力差了一点。

陈：他的传球能力特好，视野开阔，无论是长传还是短传，都能传的又快又准，而且射门比较凶狠……

王：你是说我打得凶，呵呵。

陈：几乎没有，呵呵

记：看来你们相互之间研究不少啊。集

www.plumbook.cn

训的成果？

陈：是啊，毕竟大家在一起集训了二十多天，每天都相互找对方的漏洞，然后研究怎么克制。

记：刚才我看你们俩的比赛，如果套用中国足球，可以说一个是南派打发，一个是北派打法了？

王：恩，可以这么说吧，但我绝对不如良子打的细腻，经常使用长传来制造机会。如果真按南北来分的话，虽然我来自成都，但我应该算是北派打法，他更南方一些。但经过了这些天后，我们相互之间学习了很多，中和了很多好的东西。

日常训练与欧洲杯

记：现在每天的生活安排是怎么样的？

王：上午一般都睡觉，午饭后然后练习一下午，然后吃晚饭，晚上有时去健身，有时逛逛街，出去走走。10点多回来再开始练习到3点，直接看欧洲杯。

记：现在就开始调整时差了啊，呵呵？

王：有这因素吧，其实现在夜里训练是为了看欧洲杯，从现实的足球比赛中找灵感，看看先进的战术打法和套路，然后在游戏中实践，想着能不能应用到比赛中去。

记：我知道平时训练是非常辛苦的，那你们是怎么调整自己的？

陈：我们在游戏中自己组了一只U23希望之队，古蒂、本特、冬布拉西兰、C罗纳尔多、文森特、法里、切赫、鲁尼、罗本，全是本次欧洲杯涌现出来的年轻小将，我们把他们在游戏中组到一起，打着非常有意思。

记：怎么看这次欧洲杯？

王：强队不强，弱队不弱。

陈：和本赛季的冠军杯一样了，三大联赛的球队都完了。

王：欧洲足球的革命嘛，不过看了捷克队的进攻，给了我们很大的启发。

记：是什么？能说说吗？

王：呵呵，就算卖个关子吧，我们去法国要让对手吃一惊。

职业之路

记：看来现在一切心思都扑在这次比赛上了，有没有想过成为游戏职业选手？

陈：想过，我觉得在中国实况游戏短期还不会有职业玩家，环境还不成熟，可以打的比赛不是很多，相关的法律法规也不健全，而且职业选手对比赛的结果看的很重，这样就失去了游戏的乐趣，我可不想总是面无表情的打这个游戏。

王：我是肯定不会当职业玩家的，毕竟是游戏，我不想玩的时候给自己太多的压力，但这款游戏我是一直会玩下去的。

记：看来二位都有自己的见解，对了，平时练习中有没有研究过外国选手，做一些有针对性的练习？

陈：这个倒没有，毕竟没有那么多条件，也看不到外国选手们的比赛录像，只能从网上多看看相关的文章，尽量多研究这款游戏，研究每一个动作，把每种操作组合都用熟，我想老外也不过如此，大家都一样就看谁用的熟了，能防住对方。我们的口号就是：进攻进攻再进攻。

记：这次法国总决赛有没有什么目标？

陈：最低目标打入8强，最高目标是我们俩在最后的决赛时碰面，让领奖台上同时站上两名中国人。

记：信心很足啊，希望你们在法国赛场上取得好成绩，为祖国争光。

幕后花絮

大约半个小时之后，我们一起出发前往4公里外的健身中心。两位选手表示这个时间运动是为了晚上多吃点，好赶在看欧洲杯时边吃宵夜边看球……此刻正好是北京的交通高峰，短短的4公里路，大家打的居然花了16元！除了感叹北京的高物价外，都对北京的道路交通状况唏嘘不已。来到健身中心后，两名选手似乎都比较偏爱跑步机，一人一台开始了慢跑运动。看来除了平时《WE》上的竞争外，现实中两人的竞争也是无处不在啊！两为选手在跑步机上也是互相较劲，最终良子以连续跑23分钟战胜了早行的22分钟。健身结束后，我们回到宾馆，两位选手商量着准备晚饭要吃些什么。几个回合后，双方达成了协议。位于附近不远处的川菜馆成为了我们下一站的目标。步行4分钟后，来到了这个川菜馆，落座不久我们就吃上了地道的四川麻辣食品，3个人大块朵颐一番。早行果然是地道的四川人，面对辣子鸡丁、水煮鱼等劲辣川菜，一顿风卷残云。而记者和良子这样的北方人只有自叹不如，甘拜下风……

7：20分华灯初上，记者结束了一天的采访行程。在与两位代表选手的零距离接触中，记者深深感受到他们热爱《WE》、对电子竞技的期待、以及决心通过自己所钟爱的游戏报效祖国的心情！在数年前的时候，这一幕几乎是无法相信的。各位热爱游戏、有心闯出一番成绩的读者朋友们，梦想已不再是遥不可及。

Dreams come true.

I believe I can fly;I believe I can touch my sky.

▲满桌通红的菜肴，足见川菜功力的深浅。

▲这就是两位选手的住宿兼训练场所，是不是和大家没什么两样呢？

www.plumbook.cn

不完美的完美

——上海KOF“龙猪会”记录

编 阿迪

风声、雨声、游戏声，声声入耳；国事、家事、拳皇事，事事关心。

虽说上海已经进入了梅雨季节，天一直阴，雨一直下，但是雨水并不能浇灭上海以及中国各地KOF玩家的热情。6月26日，坐落在上海市广元西路315号的正阳游戏门前一如往常，来往的行人当然不会知道，今天对于中国KOF界而言，决不会是一个平凡的日子。当“斗剧”、“东西对决”等KOF大赛在一海之隔的日本如火如荼地举行之际，中国KOF迷们翘首以盼的自己的KOF大赛——“龙猪会”KOF98大赛终于于26号当天在正阳正式举行。

“龙猪会”KOF98大赛堪称是中国有史以来最高水准的《KOF98》大赛。“龙猪”是各地KOF玩家对中国两大高手：武汉梦幻战队队长、上海正阳职业KOF玩家程龙以及上海KOF精英战队队长朱佳鑫的戏称。当然，其他各地的高手们也不会就此伏首称臣，为了证明自己比龙猪更强或是为了一睹龙猪对决的风采，天津汇英[K4]战队队长蒙蒙、北京新世界精英战队副队长永远之间、北京KOF98冠军宁新尧、湖南KOF第一人小丁以及浙江温岭休闲战队的浙江帮小鬼、金国等高手皆汇聚申城，共同参与这次盛会。

小组赛采用1局定胜负的赛制，第一轮程龙波澜不惊地击败了烈火最强草，而随后主场作战的朱佳鑫居然使用了“3个问号”并顺利胜出。这对于像“龙猪会”一样的大型比赛来说是极为罕见的！随后他又几乎选择了《KOF98》近一半的角色，而每当他出场并胜出时，观众席都会掌声雷动。另外本次比赛中唯一的一名女选手，上海KOF精英战队的CY。同时作为本次比赛的工作人员，她一直忙于纪录赛程。可当她登上赛场之际，才向观众展现出她作为kofer的另一面。她将CHRIS的超必杀“滑行者的踩踏”的对空性能发挥到了极致，3次对空成功。CY向所有人展示了其巾帼不让须眉的水准，随后她连胜两场。虽然在小组出线的决定战中输给了永远之间，没能够进入8强，但是无可否认CY的出现以及其惊艳的发挥成了当日赛场一道亮丽的风景线。

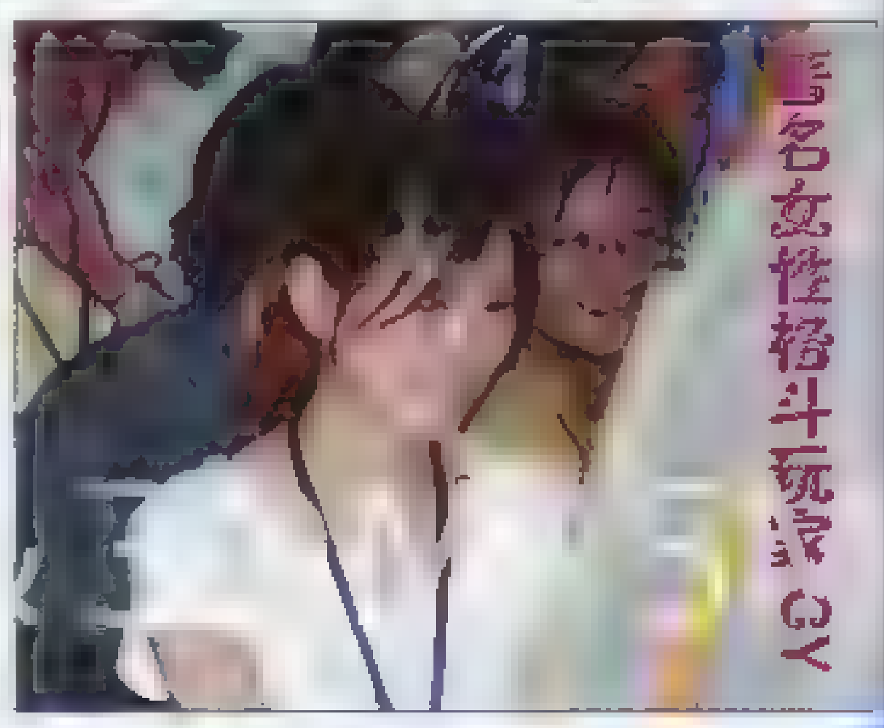
各组的预赛结束后，1/4决赛的开始，赛制也开始改为三局两胜制。程龙第一局就来了个1挑3，第二局也较为平稳地击败了宁新尧；而另一场比赛中，永远之间也以1挑3的方式直落两局淘汰了周平。通过这两场比赛，很多在场的玩家都发现了程龙和永远之间的“牵制型”打法颇有几分相似，选择的角色也相差无几。几经打听之后才得知永远之间的《KOF98》打法是由程龙通过网络传授，再加上自己练习而成的。可以说永远之间是师承程龙，这为接下来的半决赛带来了一个全新的看点——师徒对决。在随后的比赛中，蒙蒙击败了小丁。而朱佳鑫也如人们赛前所料的击败了浙江的高手金国，进入了4强。以上的一切似乎是在告诉人们“龙猪”将在决赛中为大家上演一场“完美风暴”。

随即开始4强战。在程龙和永远之间的师徒大战中，第一局双方的角色选择、排列都是一模一样，永远之间似乎想以彼之道还施彼之身，击败程龙。然而毕竟师傅程龙技高一筹，招数、打法是可以学的，但天赋却是无法学到的。就如程龙用MAI的时候，每次下重拳接超杀，都可以确认命中对手，而这一招在永远之间身上却很少看到。最终程龙2：0击败对手，进入决赛。当在另一场半决赛中，蒙蒙的KYO一次次地以精确的奈奈落打击朱佳鑫的逆向，并借此展开步步为营的攻势之时，人们终于意识到一场暴风雨即将来临。最终第1局比赛结束，蒙蒙惊人地来了一个1挑3。这时在场的人才开始打量起这位天津选手，作为天津汇英战队队长，蒙蒙的强攻打法不仅让朱佳鑫很不适应，而且让在场的观众眼前一亮。因为《KOF98》一直是牵制型打法和防守型打法的舞台，“强攻派”很少有出头之日，但蒙蒙确实是其中的另类。第二局开始后朱佳鑫才恍如大梦初醒，在第1个角色失利的情况下，他的第2个角色KYO出场后在对手防御时使出了用普通技接无式破对手的CD反击的高难度技巧。这种超强的意识令在场的参赛者和观众无不击节叫好。随后他的RALF频频使出垂直跳轻拳对空这一招。在《KOF98》中RALF的垂直跳轻拳有着极强的判定，而且由于RALF属于力战型角色，这一招的威力也十分强大。朱佳鑫将这一招运用得极为纯熟，也让观众们大开眼界。但此时蒙蒙的最后一人DAIMON发挥了力挽狂澜的作用，打出了一套极为熟练的“头上拂COUNTER、超受身、头上拂、超受身、地雷震”的连招，此时朱佳鑫的RALF剩下的血已经不够对方一记重脚。虽然朱佳鑫仍做出了最后一搏，但还是难逃一败。最终蒙蒙将本次大会的热门朱佳鑫淘汰出局，朱佳鑫在随后的季军争夺战中击败永远之间，获得了本次比赛的季军。

朱佳鑫被淘汰使很多人对于程龙的夺冠更加报以了乐观的心态，但蒙蒙选手似乎就是要一“黑”到底，誓要打碎所有观战者的眼镜。在冠军争夺战中，蒙蒙一开始就给了程龙一个下马威，先抢下一局。先负一局的程龙没有了退路，只好背水一战，遣上了为了对付朱佳鑫而雪藏到决赛的最后一名主力ATHENA。ATHENA上阵后程龙立马扳回一局，但蒙蒙似乎打算以不变应万变，IORI、DAIMON、KYO，从第一轮直到决赛都没有变化过。但是身形魁梧的DAIMON面对波动牵制、全场游走打法的ATHENA似乎是有劲没处使。最终，随着赛场内的一阵欢呼，程龙连扳两局，笑到了最后

纵观整场比赛，其意义却早已超越了单纯的“龙猪会”本身。“这是一次中国人自己的KOF大赛！”这一主题贯穿始终。而当比赛渐入佳境后，在场所有的参赛者和观战者都全心全意投入到了比赛之中，为每一个精彩片段喝彩，为每一个不慎失误叹息。大家为了同一个目标走到一起，一起参与、制造、享受了这样一场完美的大赛。相比之下，“龙猪”没有汇合又算什么呢？虽然比赛已经结束了，但是很多东西决不会就此消失，比如现场64位参赛者和百余位观战者对KOF的热情。就如《KOF98》的副标题：

“DREAM MATCH NEVER END”!



www.plumbook.cn

游戏动漫园
GAME & A.C. GARDEN

本期导读

毫无疑问，《DESTINY》的公布是本月最令人震撼的消息，因此我们这……

栏目主持 卡伦

《SEED》续作最速报道！
《机动战士高达SEED DESTINY》揭开神秘面纱！

在2002年末～2003年末这一年的时光内，《机动战士高达SEED》一直便占据着日本动画榜的榜首位置。而在本片完结将近一年后的今天，长久以来一直传闻的续作也终于浮出了水面。《DESTINY》——这就是新作的名字。本作预计将于10月9日开始在日本上映，下面，就让我们一同将目光投向这部必定会成为《钢之炼金术师》后日本最受欢迎的TV动画的作品吧。

人类的斗争没有终结的一天——只要偏激和憎恶依然存于心中
和解也只能持续短暂的日子
地球的居民和宇宙的居民最终还是无法互相谅解
名为"G"的MS再次开始制造
其将作为新的战旗再度飘扬
命运之轮向着黎明再次开始转动

大和吉良伴着泪水消失良久
而阿斯兰和卡嘉丽仍在政治斗争的漩涡中拼搏着

之后
担负起扎夫特新时代的飞鸟真
不仅是带来幸运的光之子
他是否会作为埋藏着憎恨和盲从的红之射手而崭露头角呢

是的，新的故事，将是描述更加惨烈的斗争的故事
是一个与敌人战斗
将自己化作冲击的铁球给予每一个敌人坚定打击的
钢铁意志的故事

在故事的尾声，是否会有新的未来敞开着大门
在等待着人类的终焉吗？
至少现在依然无人知晓。

光阴似水，人类的一生也随着时光的流逝而跌宕起伏
有的人耀武扬威，指手画脚，有的人则在社会底层挣扎度日
重复着命运的轮回……

C.E73年。距离前作的那场大战已经过了大约两年的时光。当帕特里克·扎拉死后，引导PLANT前进的是稳健的新议长——基尔巴特·杜朗达尔。

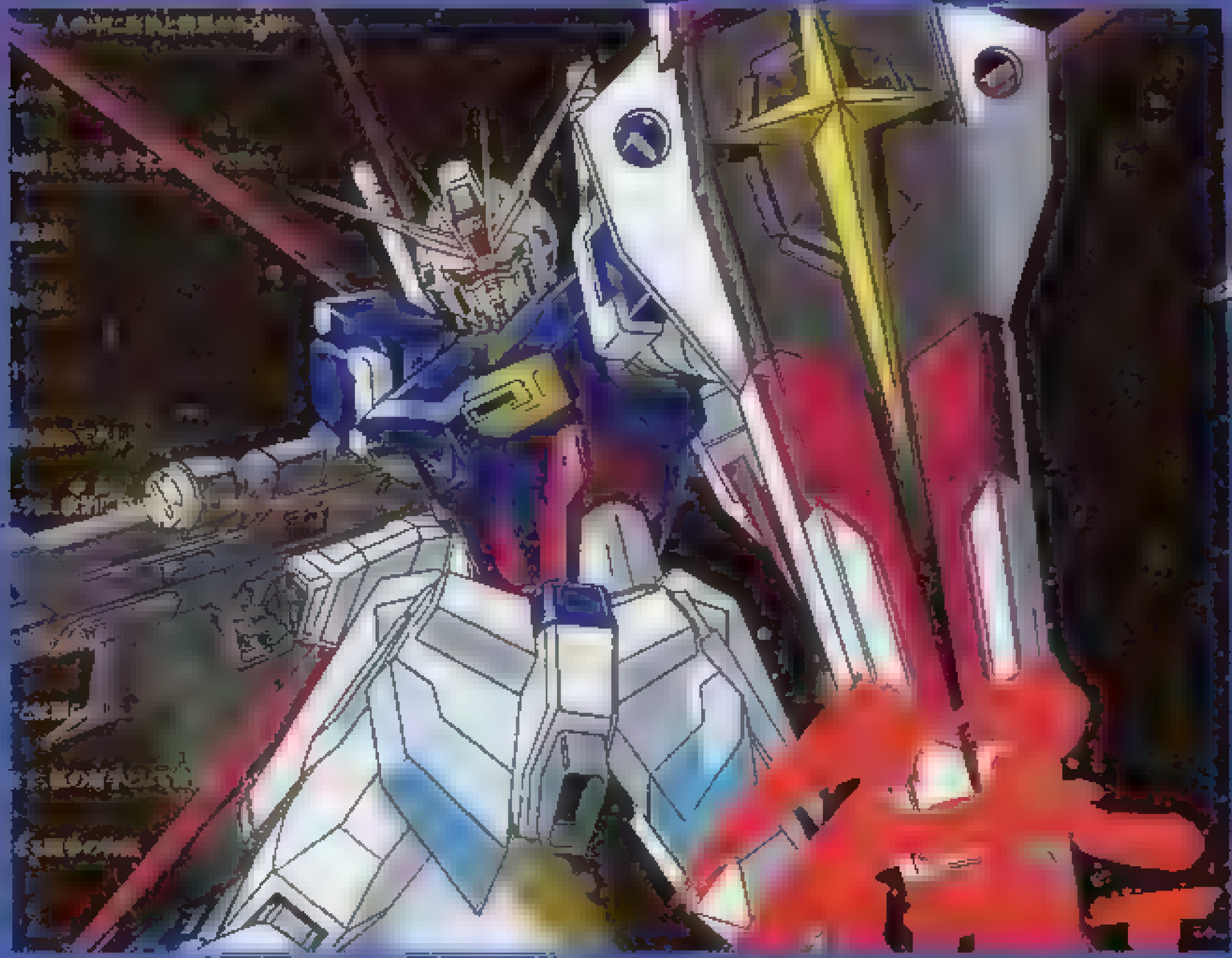
而在阿斯兰退伍后，成为扎夫特的首席精英的，则是出生在奥布的少年飞鸟真。

他的眼神中带着哀伤，不知这是否是因为在先前的战争中失去了家人，成了孤儿的缘故。他是"战争悲剧"的真实写照。而他之所以加入扎夫特，想要前往战场的动机又是什么呢？是报仇？还是使命？

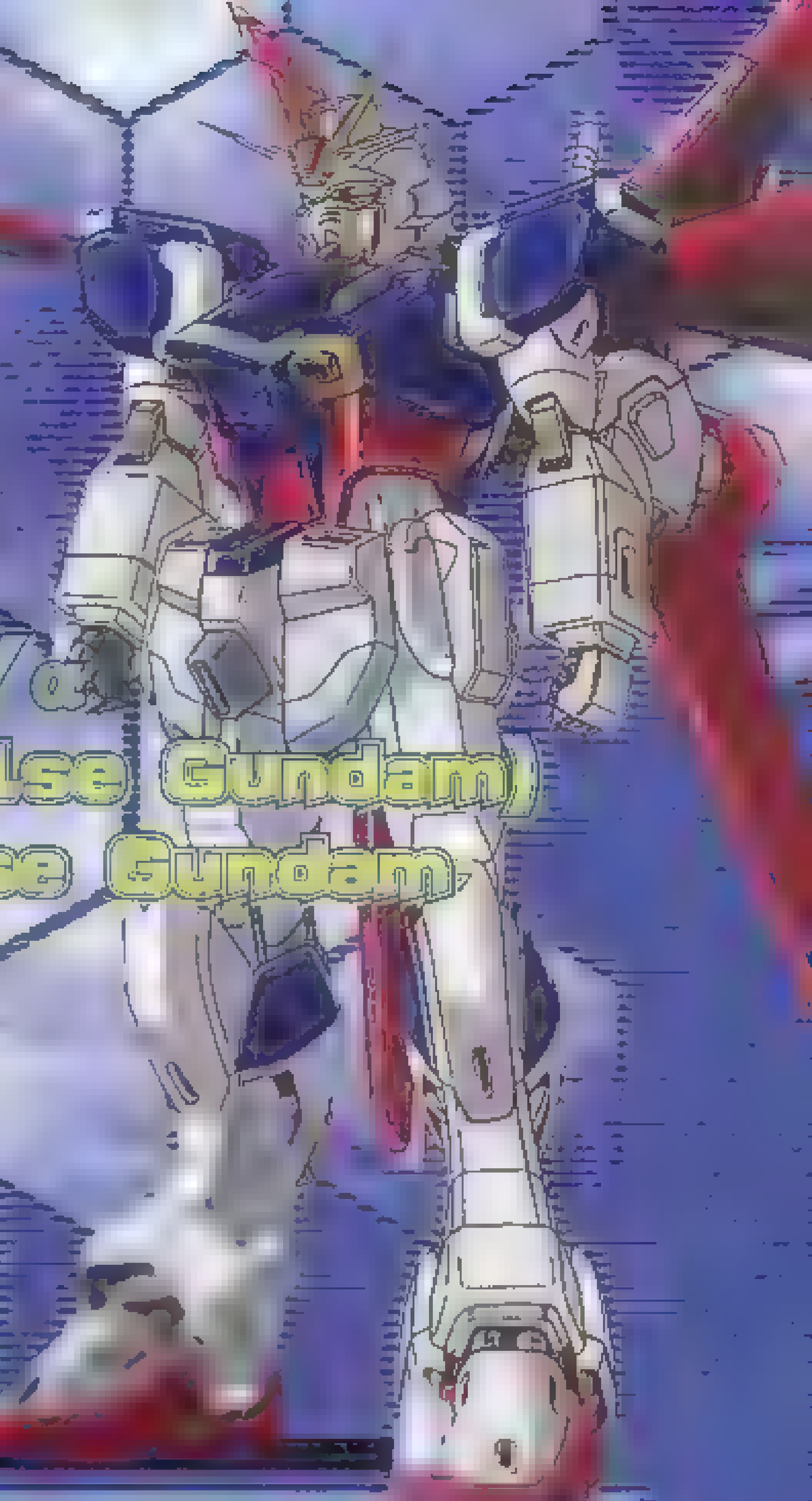
没有人知道这一点。

另一方面，阿斯兰来到了奥布，现在和卡嘉丽在一起。想保护卡嘉丽，同时又要为了世界而奔走的使命感让其烦恼不已。

投身于扎夫特的男子和舍弃了扎夫特的男子。在二人之路交错的地方，故事开始了……



www.plumbook.cn



ZGMF—X56S/α 脉冲高达(Impulse Gundam) Force Impulse Gundam

[illegible] Silhouette [illegible] Alt [illegible] 为Force Impulse Gundam。

ROBOTECH 与 MACROSS 之间的关系

1984年，美国金合声公司从Bandai那里购得了[illegible]集动画片《超时空要塞[illegible]》的版权。金合声公司本打算将其译成英文并在美国的电视台放映，但[illegible]，因此，电视台要求金合声[illegible]集才可以满足一个档期。

日本这是一个不可能完成的任务。[illegible]的一位制片人——卡尔·梅塞克（Carl Macek）[illegible]《超时空[illegible]》以及《机甲创世纪[illegible]》[illegible]地将这两部动画片融合到了《超时空要塞》的剧情中。这三部原本都是单独放映的动画长片被这位制片人及他的小组成员进行了[illegible]的重新修改，[illegible]新编配所有配乐和插曲，并赋予了人物西方化的语言和思维，最终将三个[illegible]相干的系列融合成为一个整体。这样，动画史上著名的《Robotech》便[illegible]了。

《ROBOTECH》由三个部分组成，分别是《MACROSS传奇》（The Macross Saga，36集）、《机器人统治者》（The Robotech Masters，又名《南十字星》，24集）、《新一代》（The New Generation，[illegible]集），总共为[illegible]集。

除了《MACROSS传奇》和《超时空要塞》[illegible]以外，《ROBOTECH》的其他部分与《超时空要塞》系列并无太大联系。两作之间各自有各自的背景设定，各自有各自的故事情节，分别属于不同的公司，以不同的名义合法地出版发行，根本就谈不上谁是谁的所属，是各自完全独立的两个作品。[illegible]《超时空要塞》系列也曾发行过美版，因此我们也不能以美版和日版的称呼来区分《ROBOTECH》和《MACROSS》。

《MACROSS》的主题有三：爱、歌、和平。而卡尔·梅塞克在遵循这三者的基础上又将三部动画的主线以"生命之花"和"史前文明"这两个词紧密结合在了一起，而斗争的势力也从人类和天顶星人扩展到了人类、天顶星人、因维德人、机器人统治者四方。

▲"ROBOTECH"之父卡尔·梅塞克

1985年10月，《ROBOTECH》开始在北美上映，并引起了不小的轰动。此后，这部作品被翻译成多种语言在世界各地播放，而且影响力在全球范围内的影响力甚至大大超过了其原作《MACROSS》系列。

在90年代初，中国大陆从金合声公司引进了这部作品，经中文译制后在多家电视台播映，那就是我们熟悉得无法再熟悉的——《太空堡垒》。

《ROBOTECH：Invasion》

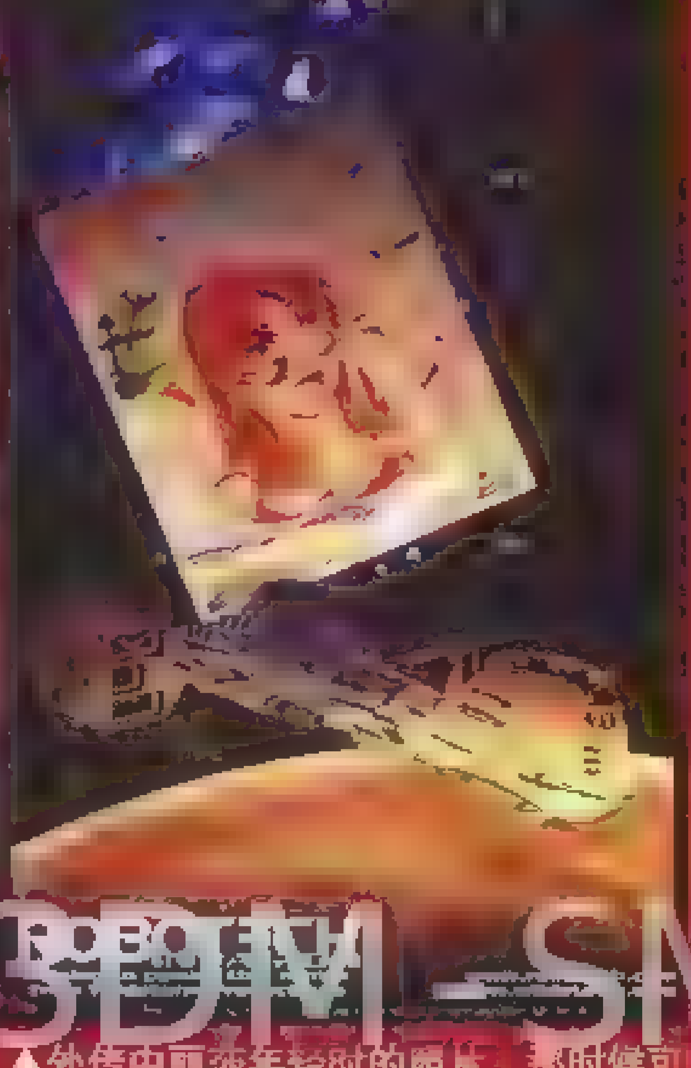
这部作品是由金合声与DC COMICS旗下[illegible]联合推出的，作者为Takeshi Miyazawa和Tommy Yune。[illegible]《机甲创世纪》[illegible]《ROBOTECH》的第三部分[illegible]。

2031年，地球在因维德人[illegible]

这就是本作的主要情节，如果你曾看过《ROBOTECH》的话，那其中发生的一段事情就会给你一种别样的感触。

不过，与其相比，相信大部分国内朋友更感兴趣的则是本书中[illegible]的外传故事[illegible]

▲[illegible]为《ROBOTECH：Invasion》第一集绘制的封面



▲外传中丽莎年轻时的照片，那时候可[illegible]

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40～100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿

阿修罗的地狱传言

首先要说的事情是：因为某些硬件方面的原因，上一期“游风艺苑”部分作者的地址丢失了，请北京的李小南、广州的邓钧文和长春的铃迅速和我们联系，以便发放稿费。

第二点要声明的是：为了保证《编辑部的故事》的质量，阿修罗决定采用不定期连载的形式刊登。而没有刊登故事稿的那一期会有四格漫画作为代替。本期就是第一次采用这个形式的试验号！

贵阳・WIND WING

◀《苍炎之轨迹》的新人物……为什么画中的人感觉这么成熟呢？阿修罗要说：“正太”才是王道啊（拖长音）！

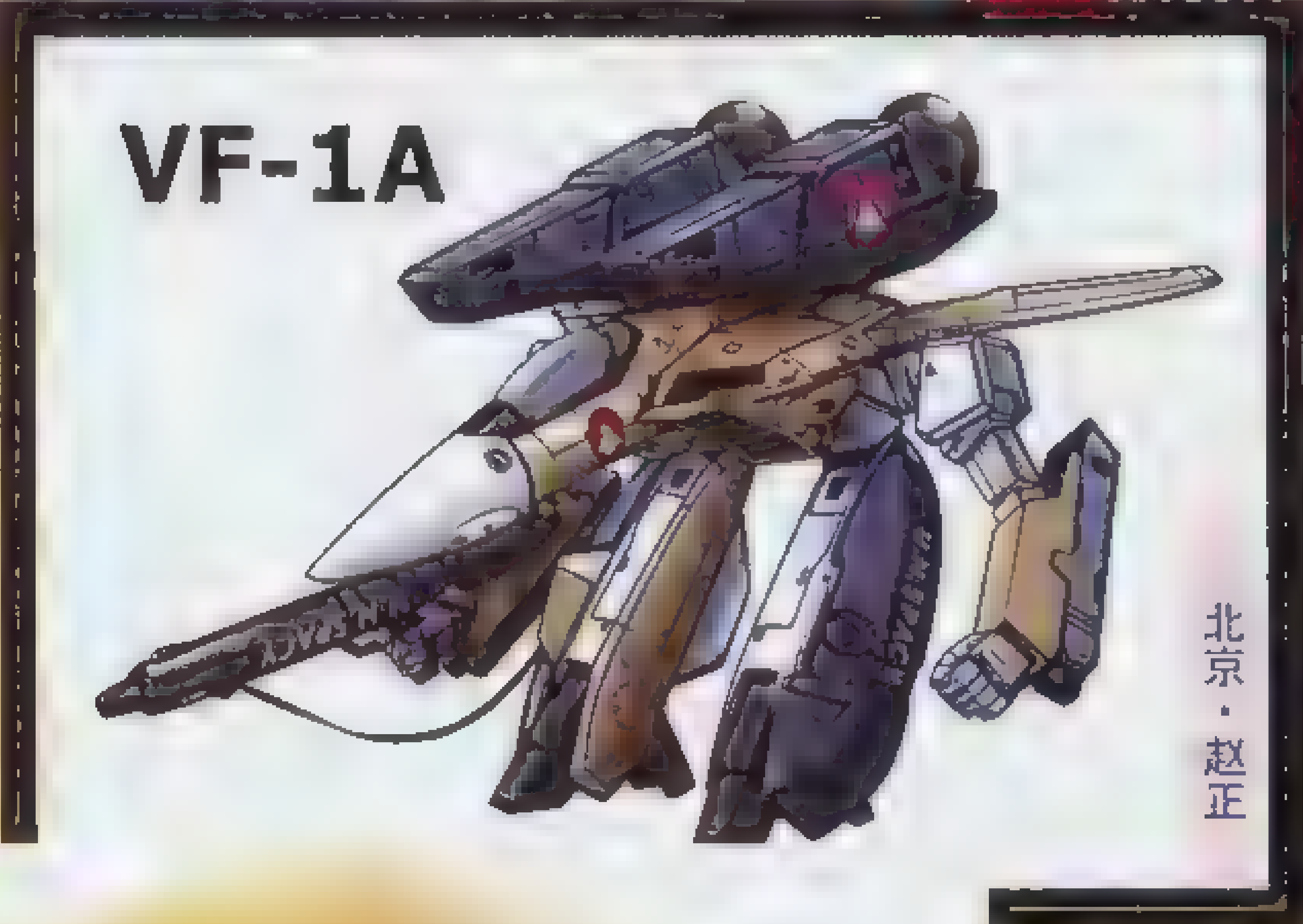
◀ 动作方面有点问题，比如秀真拿刀的姿势好像是在威胁绯花一样……看在 SEGA 和 DC 的面子上，给你上！

上海・Chao

杭州・苍真

▲左下角的LOGO有点模糊，不过人物沧桑的面容却给人留下了更深的印象！强烈期待《外传》形式的《圣魔之光石》啊！

武汉・董绍华



▶ GREAT！女武神战斗机的确是真实系可变式机器人中的一个里程碑啊！作者的画风用来表现这种机械是非常合适的！

北京・赵正

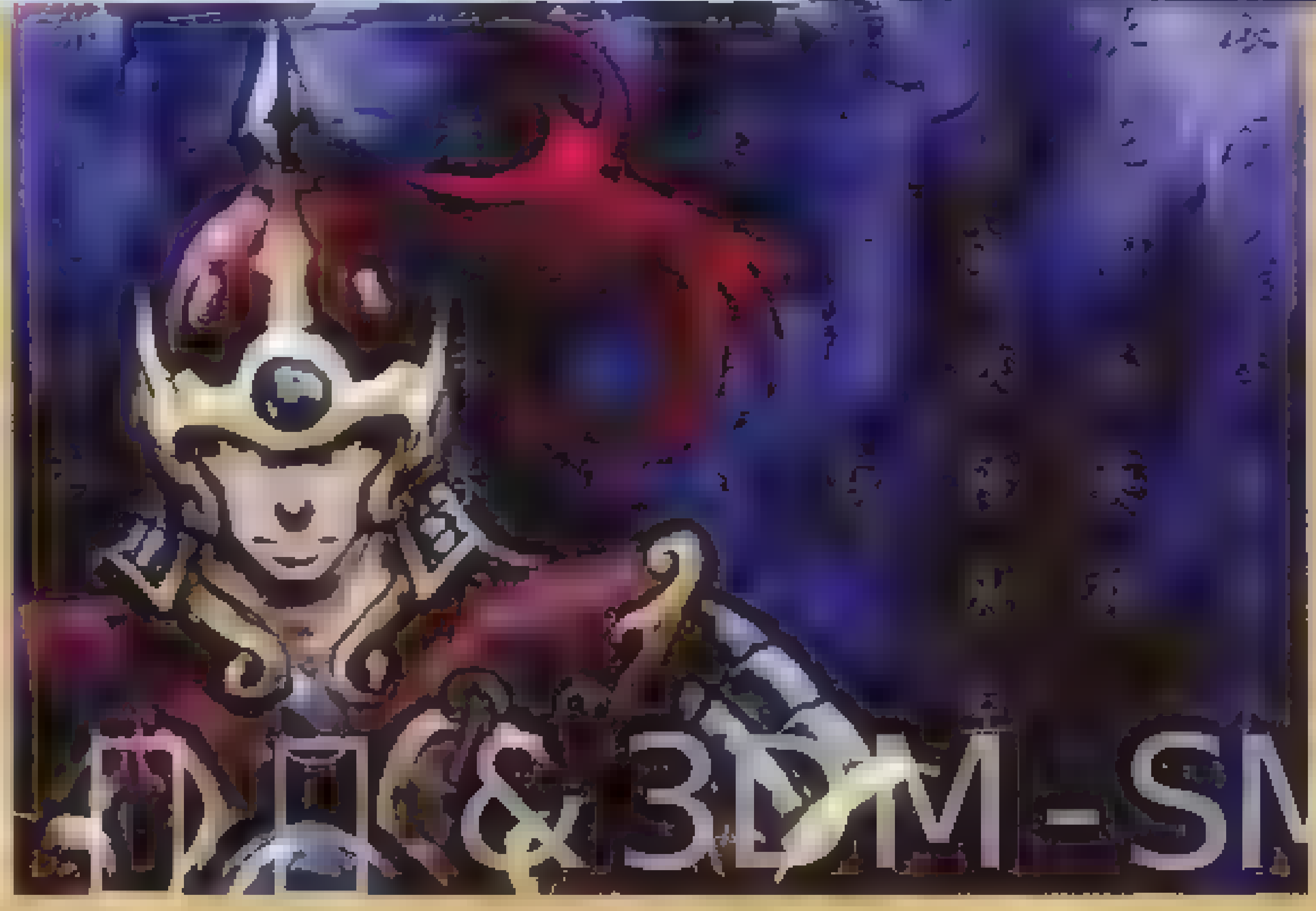
▶ 画法很特别，既有新川洋司的感觉又融入了绍华兄自己的画风，让人不得不佩服啊！不过据GOUKI举报，SOLIDUS瞎掉的是右眼……

▶ 三国吗？周泰吗？这个……阿修罗实在认不出来这是谁……反正不是《战国无双》的人！（爆）

上海・张胤杰

南京・KAZUYA

◀ 阿修罗擅自给这幅画起名为“阳光下的罪恶”！（爆）丧尸啃的手究竟是谁的呢？（思考中，别理老…）



3DM-SM
www.plumbook.cn

多边形&SOUL的鬼之旅

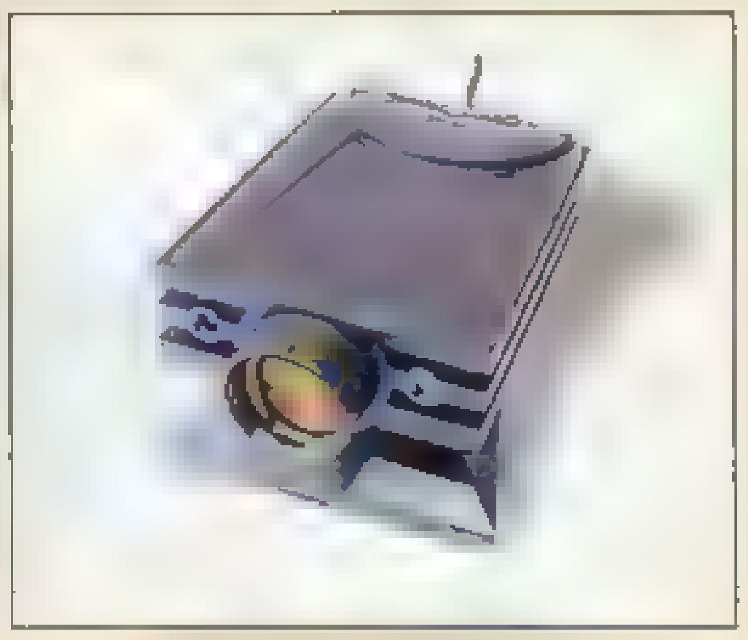
编绘：Raye+SADAKO>SILVER

胜负师：**紧急通告**——由于UCG的电邮箱信出现了故障，造成了部分邮件的丢失，所以请近期使用电子邮件形式向自由谈及《游戏·人》投稿的作者将稿件再发一次，以免有所遗漏。在此对这些投稿者表示歉意。本期自由谈选择了一篇关于EyeToy的自由谈，对于这款新奇周边有兴趣的玩家不妨看看。另外，这期“自由谈革新计划”的内容比较特别，也就是上期所说的“对自由谈的自由谈”，这要感谢一位不愿透露姓名的朋友对我的启发。具体内容还请诸位过目。

EyeToy 我选择，我喜欢

文 小白白

日本10万以上，美国100万以上，欧洲200万！在发售不到一年之际，EyeToy就创造了一个游戏界的神话。从牛角面包到品客薯片再到回转寿司店，EyeToy猪突猛进势不可挡。如今，这股潮流更是吹向了中国大地。即使在国内还没有正式代理这一游戏周边的情况下，其认知度和拥有数量也已经在转瞬之间逼近甚至超过了GT FORCE、GUNCON等老前辈了。笔者也经受不了这致命的诱惑，在3个月前就从JS手中以高价入手了这一“宝物”。在细细品味过《EyeToy Play》、《EyeToy Groove》和《怪杰ゾロリ》这3个EyeToy对应游戏后，不禁有一番话儿要说。（EyeToy以下简称ET）



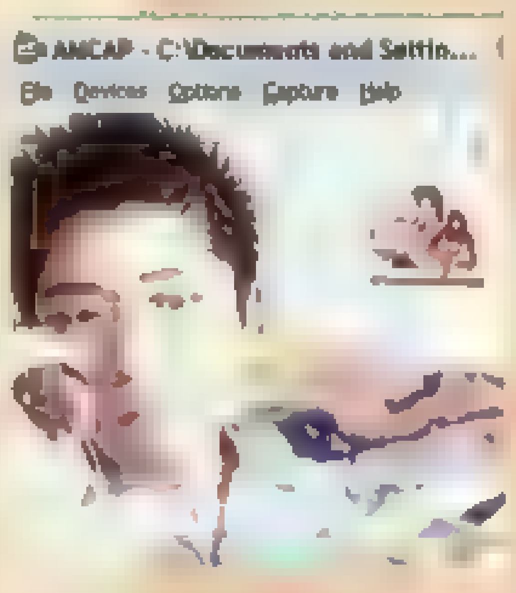
为什么EyeToy这么HOT？

ET的成功，首先和SONY为其不惜余力展开广告攻势是分不开的。在最近的两届E3盛会上，ET都占了PS2展台重要的一席。笔者对其第一次直观的印象也是拜2003年E3展之后某电视节目中试玩ET所赐。虽然主持人打拳的样子忒傻气，顶球的样子忒猥琐，但是这一前无古人的游戏设备还是给我和许多玩家留下了难以磨灭的印象。的确，有什么能够比操纵自己更令人动心呢？不难发现，ET对消费者眼球的杀伤力是非常之强的。Core User会想试试和以往不同的操纵方式（发现不好玩就说自己是电玩收藏家），Light User则完全想图个新鲜。换而言之，笔者认为，不管在何处进行ET的现场演示，都会给大多数的人留下极其鲜明且非常正面的印象。所谓鲜明就像ET游戏的开场CG（？）说的那般：欢迎来到EyeToy的世界，你只需要一台电视机，一台PS2，一个EyeToy Camera和你自己就够了。是的，让手柄见鬼去吧。我才不要当什么用一个方块键杀敌的电玩英雄呢，我宁可我就是主角，用我自己的双拳开路！这就是我在玩《EyeToy：PLAY》中一个叫“Boxing Chump”的游戏时的真实感受。玩家位于屏幕的左侧，机器大佬位于右侧，你所要做的全部就是挥起你的拳头（玉腿、大头、扫帚、PS2……）向敌人砸过去，只要你在银幕上的形象和游戏中的3D人物做了主动接触，就被认为是一次成功的攻击判定，反之则认为玩家受到攻击掉血，血槽耗尽者负。规则简单至极，就连我姥姥也教得会。另外就是ET对应游戏的健康形象，各种小游戏、节奏舞蹈等等，基本没有不符合国情的东西，就连广大家长也可以接受。需要指出的一点是ET游戏需要玩家身体的配合而不只是手指，所以一旦有类似《GTA》的游戏对应ET将会不堪设想。在没有分级制，D版满天飞的中国大陆，一个4年级的小孩对着TV做一个掐脖子的动作，顿时NPC血洒白墙，家长看到了立刻向电视台投诉：“◎#￥%！电子海洛因！”衷心希望ET上不要出现任何成人向的游戏（yy无罪），想象即使是一个成年的合法购买ET暴力游戏（假设有的话）的外国青年整天对着电视做杀人状，那影响也不好，是吧？

一句话：EyeToy，非一般的感觉。

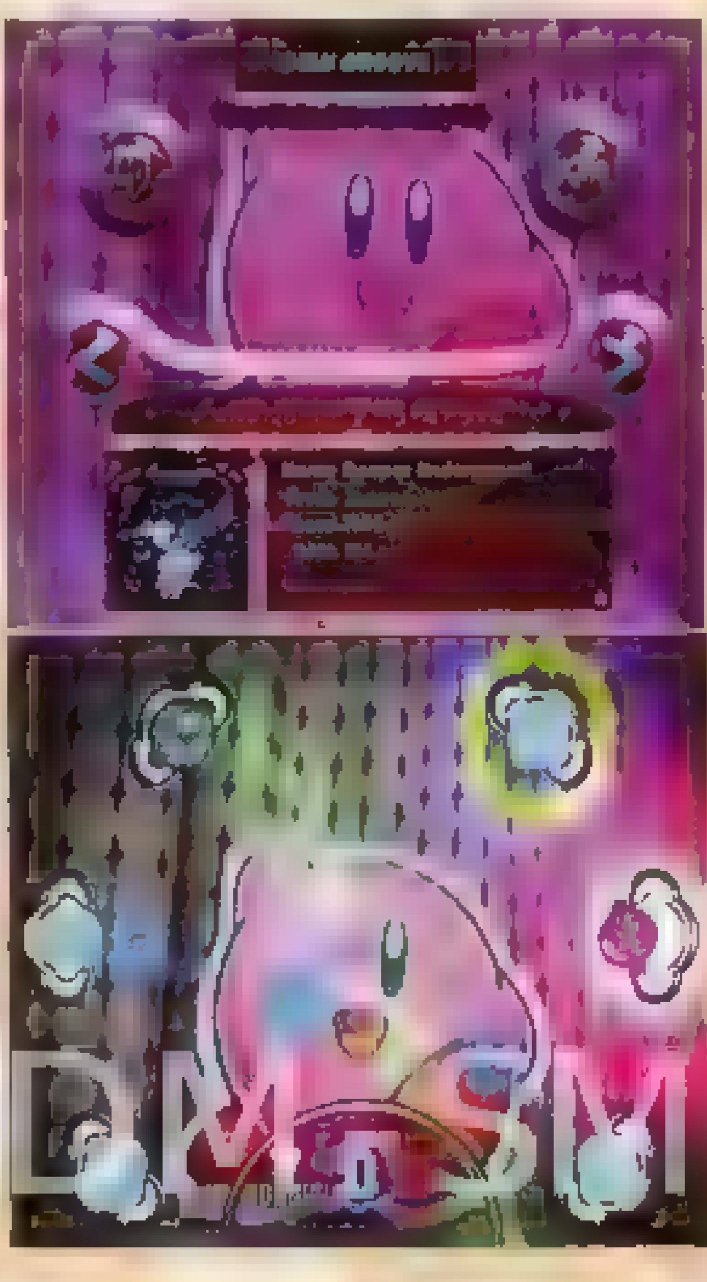
EyeToy会是一株常青树吗？

SONY把ET吹得天花乱坠，但是如今很多有常识的玩家都认识到了ET本身不过是一个10万左右像素的廉价摄像头。笔者早已把其运用在PC上做视频聊天之用，只需要合适的驱动，完全不需要改造本体，更由于ET附带话筒，实际使用效果很令人满意。即使硬件的泡沫破裂了，只要软件跟得上，ET仍然有可能大卖特卖。PS2就是凭借着其出色的软件阵容击败了天资过人或来势汹汹的对手的。我们现在就来简单看一看上述的3部ET对应作品。



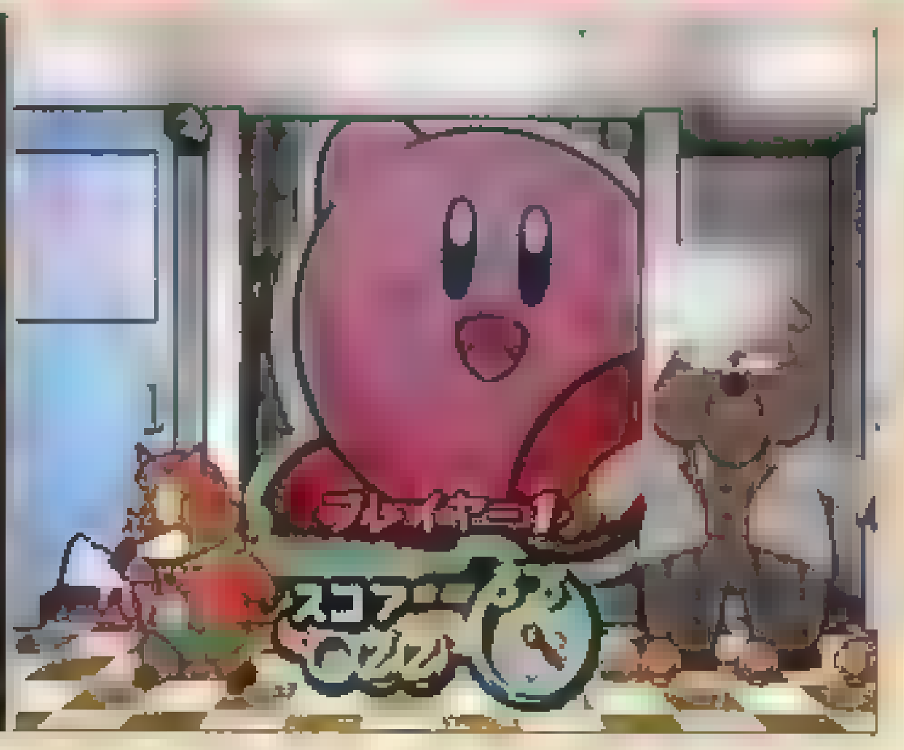
《PLAY》是最先和ET捆绑发售的，也就是说直到最近ET开始单卖之前，每个买ET的人都人手一份。与其把《PLAY》当做第一个ET游戏，不如讲它是SONY London Studio对于ET未来应用所做的一些有趣的尝试。多达12种的迷你游戏各具特色，包括有功夫、擦窗、顶足球、放烟花等等，够让大家忙上一阵子了。当然更重要的是《PLAY》乃业界首创，自然迅速成为了潮流话题。

比起《PLAY》来，我所期待的《ET：GROOVE》却是乏善可陈。国外玩家反映《GROOVE》对于光线太敏感，一旦环境亮度不够立即反映不能。笔者也遇到了同样的问题，在开了3盏灯的情况下此游戏对于玩家的视频捕捉还是稍显迟钝，而其他两个游戏几乎没有出现过类似的情况。这就好像是买了个组装手柄回家却发现搓不出招来，很是令人不爽。技术的问题暂且抛开不谈，《GROOVE》的界面又是怎样呢？一句话：跟五彩缤纷的《PLAY》比起来真是朴素得惊人。乍看之下，它的选项菜单更像是一个无聊的电脑程式而不是一个旨在众乐乐的Party Game，真不知道这是游戏市场定位的不同造成的呢还是我本身审美观有缺陷。（难道《GROOVE》的定位是70岁的古板老大爷？）除去上述的几个缺点以外，《GROOVE》游戏本身还是有其过人之处的。作为一个“新型态”的音乐游戏，它比起占地方的DDR跳舞毯来，还是显得相当收放自如的。而穿插在游戏当中，让玩家自由发挥舞艺的Free Style Dancing和即时大头贴等俏皮设计也为这个整体素质稍显平凡的游戏平添了几分活力。

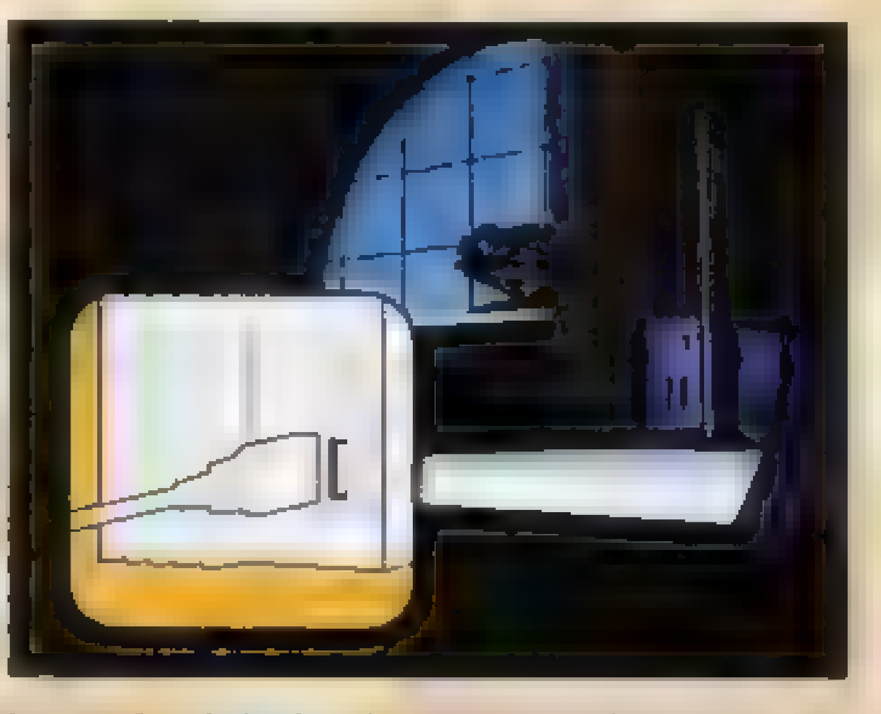


至于第3款——《怪杰ゾロリ》则是一

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



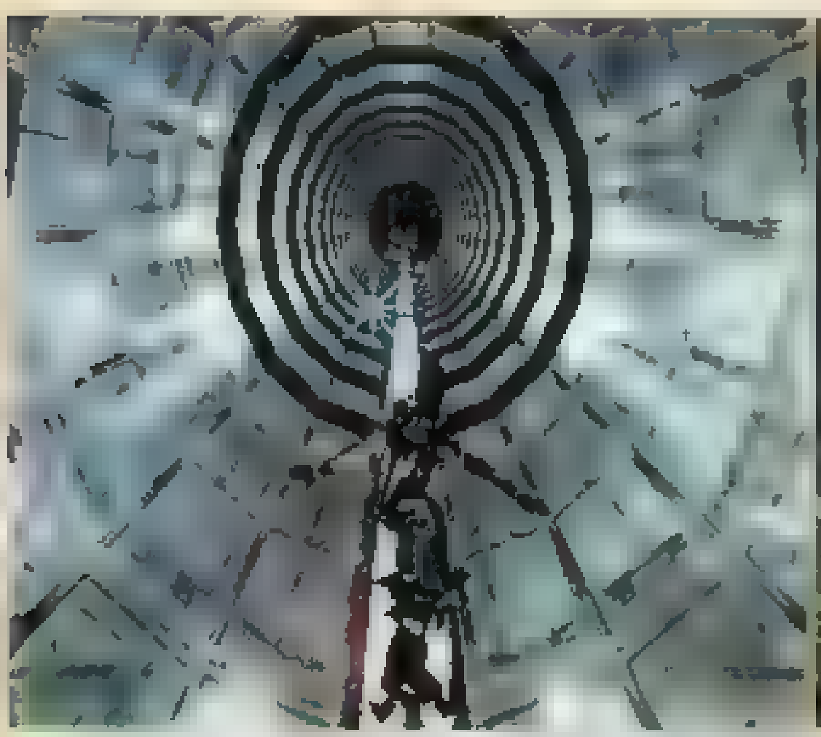
个不折不扣的LJ。虽说游戏的受众主要是学龄前儿童，但是游戏中随处可见的不可思议的无聊和粗糙还是会让广大FANS汗颜不已。记得笔者刚看到此游戏的副标题为“めざせ！いたずらキング”时（翻成中文即：目标是成为淘气王！）就不禁想起了《游戏王》来。可惜此游戏的素质实在是令人不敢恭维。SFC水准的背景画面加上毫无创意的9种让人玩了头昏胃疼关节痛的小游戏……难怪很多被JS欺骗，买了捆绑《怪杰ゾロリ》的ET玩家大声悲鸣：“这钱花冤枉啊！555”。殊不知不是ET本身没有可玩性，而是这款游戏的质量根本不能跟上述的2款相提并论，真不知BANDAI公司是不是抢钱的欲望太过迫切，居然出了这么一个“已经没法说”的东西。



综上所述，ET目前面世的游戏还只是冰山一角，远远没有达到硬件和玩家互动的发展要求。但就是这样3款简单的游戏，都已经给ET带来了很高的评价，而其发售目标也早已达成，笔者甚至认为，SCE本身都不曾料想ET会那么红火。即便如此，这3款游戏无论从流程还是从耐玩性上来看都没有一直撑起市场的能力。随着开发厂商对于ET硬件的理解不断加深，笔者认为ET今后应向以下两方面发展。一方面，ET急需几款专属大作，让人们愿意为了这几款游戏掏腰包购买硬件。举个例子，《GT3》的GT FORCE方向盘带给了Gamers至高无上的游戏体验，但是咱们穷学生用手柄也不是玩得好好的嘛。但是ET并不能与其相提并论，因为有ET专属游戏的存在，就是那些ET没有插入USB插口就游戏不能的软体，比如《EyeToy：AntiGrav》。这类游戏中一旦有大作出现必能很大程度上带动ET本体的销售。另一方面则需要有大量运用了ET技术的游戏，比如《哈里波特和阿兹卡班的囚徒》中的小游戏就需要ET的支持，其本质十分接近《ET：PLAY》。后者只在其中的一个方面发挥了ET的功效，显然不会是人们购买ET本体的最大理由，但是这样的游戏多多益善，久而久之，形成了话题，形成了潮流，让玩家觉得ET无处不在，到最后自然只能乖乖地掏腰包。

最后要考虑的还有ET赖以生存的PS2本身的市场寿命问题，最迟到2006年，PS系的后继主机必将发表，那时的PS3上会不会有游戏继续支持ET，甚至PS3是不是还会有标准的USB口，都还是一个未知数。谁都不想自己花钱买来的硬件周边却好像昙花一现那般，不久就尘封在纸箱和人们的记忆里。

还是一句话：EyeToy，一切皆有可能。



EyeToy会不会在中国流行开来？

这个问题首先有其现实的制约：即如果SONY没有计划在大陆发行行货ET的话，就永远不会有中国ET销量的确切统计，这样一来就很难从统计数字上看出什么门道了。但是数字是死的，人是活的，即使没有铺天盖地的广告和新闻报道，我们仍能够感受到PS2在国内的受欢迎程度可谓是“蒸蒸日上”。凭借着PS2主机这一坚强后盾，ET有了一个不错的开端，但是要想取得成功，这还远远不够。首先一点是ET在国外知名度的高低，这个问题已经有了答案。鉴于ET在欧美和日本都大受欢迎，国内的BOSS不可能忽视这一前途光明的电子产品，像最初几个月那样“有价无市”的现象至少在笔者所知的几个大中城市都已经成为了过去。其次就是关键的售价问题。在我国，占PS2玩家主体一半以上的青少年能够支配的金钱十分有限。不难想象，他们在购买游戏周边时，首先考虑的就是其售价是否在自己可接受的范围之内。虽然也有一部分通过天天吃泡面来攒钱买新主机、新游戏的强人存在，但像这样的铁杆玩家毕竟是少数，笔者也不鼓励这种极端的方式。记得最早附带《ET：PLAY》游戏光碟的ET camera折合成人民币大约是400元，其高昂的价格使得很多人望而却步，网络上讨论ET的帖子也寥寥可数。但是当270元左右的单卖ET发售以后，情况就有了不同，国内某知名论坛上ET的帖子热得发烫，内容也从询问ET好玩与否升级到了ET的保养和未来对应的游戏等等。显然的，发贴者已经从一个有意购买者变成了实际拥有者。这里诚然掺杂了些许“国情”的因素，但是前后100多元，高达25%的差价的确是不能小看的。可是即便今天ET的售价降到了300元以下，也仍然有许多手头不怎么宽松的玩家仰天长叹：“什么时候我们也能玩到ET啊？”请稍安毋躁，因为笔者相信这一天不会远了。前面提到了ET本身结构并不复杂，其硬件标准也和PC用摄像头并无二致，这就决定了“克隆”ET在理论上完全可行。甚至在不久的将来，我们用普通的电脑摄像头就能玩ET对应的游戏。当然，到了这份上也就完全脱离了本文的范围，暂且略过不谈。

不久前得知市场上已经有了和当初“国产”跳舞毯同样原理的产品，即无需借助任何主机，只需一台电视即可运行的摄像头对应游戏。看来这股势力也同样不容小视。譬如《俄罗斯方块》吧，大家是在GameBoy上玩得多，还是在没有经过授权只能玩《俄罗斯方块》这么一个游戏的“手掌机”上玩得多呢？回忆起当初“手掌机”的盛况，说是人手一台也不过分，其销量恐怕早已突破了1亿台大关。（绝对无责任猜想！）有时候笔者也在思考：当今越来越复杂的游戏真的好玩吗？真的能像电影一样被绝大多数人所接受吗？为什么厂商不喜欢开发一些不运行在已有的主机上的，而是直接插上电视就能玩的“异质商品”呢？那个用剑砍倒屏幕里敌人的《勇者斗恶龙 剑神》在日本的销量不是挺好的吗？这样一来，就不用每次等待3分钟以上的片头和厂商LOGO了，去同学家Show Off也不用背个PS2了。（还好不是Xbox，汗！）扯远了，打住先……在此衷心希望能在有生之年等到ET大陆版的发售！（汗！）

最后一句话：EyeToy，不走寻常路？

自由谈革新计划特别版

对自由谈的自由谈

上期自由谈“意外”地受欢迎，还被某读者戏称为“回光返照”，感谢多边形的友情赞助之外，似乎也让迷航中的我找到了一点彼岸的方向。不过自由谈的革新计划除了掌门人自己的摸索，更需要的是大家的意见和建议。上期就曾预告过，本期自由谈中会有“对自由谈的自由谈”，（怎么像绕口令啊？）那么这次我们就先来看看两位曾多次在自由谈中出没的赤影和姚舜禹，是怎么看待现在自由谈所面临的问题的。

赤影的观点

在下对自由谈是怀有深厚感情的，拿到书往往不看目录先翻自由谈，不过现在除了看看作者大名，实在没心情去看内文……看到它今天的没落（希望偶是用词不当）不由得扼腕叹息。感觉自由谈的所谓“不受欢迎”是受了互动信箱的巨大影响。过去多好，作者畅所欲言，个个天马行空。而如今，早先几篇文章又因质量问题遭到批评后，掌门人选文愈发慎重，把一些投稿拒之门外，不想慎重选出的，由于先入为主，读者还是不喜欢、还是批评，越批评勇于投稿的越少，文章越少越局限，越给人以此栏目不好的印象，结果越想搞好越搞不好，适得其反。时间一长，便陷入了恶评的怪圈。

对于自由谈的文章我想谈谈自个儿的看法。讲述游戏文化是对的，从读编往来、互动信箱等栏目看出低年龄段的读者不少，要迎合大众口味，文章就要生动、诙谐、有趣、搞笑，作者要适当拉近与读者的距离，让他们感觉作者跃然纸上，而不是只有一个笔名挂在文章标题的右侧。为什么UCG的小编们在读者那儿有着超高的人气，就是因为他们在互动方面做得出色。

UCG前边内容繁杂，软的硬的攻略特稿样样都有，到了最后的自由谈，还不让读者喘口气轻松一下，严肃的“厂商或某硬件之我见”之类的文章有些不合适（得看怎么写），而“针对某游戏”的评论针对面往往又太窄，找些轻松休闲（最好搞笑些）的话题才是王道。标题首先得抓人，让读者有看内文的欲望；内容要有创意，最好讲述些和游戏有关但关系又不大或把游戏和时下热点有机结合在一起的东东，比如在下当年所写的“厂商世界杯”，只可惜写得垃圾无比（—_—bb）；整篇文章要通俗易懂，或者干脆剑走偏锋，文风怪异奇特，使人眼前一亮，怕就怕个中庸平淡；再就是揉进自个儿的新鲜观点，让读者在看的过程中略有所悟、哈哈一笑，实为最佳。千万别指望通过自由谈的文让读者感悟人生、忧国忧民，撰稿人累，上帝们就更累了。还有，我觉得文章是在和读者交流，用词应随和、婉转，字里行间透着亲近，让读者感觉作者是在和他们聊天唠嗑才好，别整出一付自个在台上滔滔不绝的架势，文章再好，态度不端正，也会被数落不是……

我个人是倾向于搞笑文的，但什么才是真正的搞笑？自由谈历代的文章里在下最爱当年的那篇《勇者传说》，那时在下还是个小P孩，看过后笑得死去活来，每每重温此文，虽不及当初夸张，每到精彩之处，会心一笑仍是必不可少。此外，远了不说，《游戏·人》中火焰女皇一篇《FF V》的邪道攻略，不管玩过还是没玩过《FF V》的纷纷争看，赞誉之声此起彼伏，虽是硬派攻略文章，但描述生动还时不时的幽上一默，拜读的同时还是令在下多次叹为观止，特别是最后对神龙那段，真乃经典中的经典！只可惜此境界太过高深，非一朝一夕之功，故此后某些模仿跟风之作非但难及万一，且还有东施效颦之嫌……再比如《UCG 5周年纪念特辑》里泰坦GG那篇小编寄语，读过的谁能不笑，哪个不服？立志搞笑文风的请好好学习。回过头来再看现在的那些所谓搞笑文，选材老套内容乏味用词枯燥者居多，拿今年几篇打着搞笑幌子的文开刀，选材平淡尚在其次，文中可笑处寥寥无几，笑料少得可怜，就像现在春节晚会上的小品……起码搞笑得要自然，可看了文章的感觉是作者在强戳读者的胳肢窝……

UCG读者面太广，要说心浮气躁者怎么说都有那么几个，文字懒得多看，美图当先。记得还有读者批评说自由谈文字太多，应多加图，我认为是本末倒置！自由谈就应是展示文字魅力的乐土，喜欢看图的不是有“秘密花园”吗？

顺便再说说《游戏·人》，由于定位得当，读者群的欣赏水平较高，外加看文时心态平和，往往沐浴后摆上咖啡、糕点，往躺椅上一歪，闲情逸致，自然看得专注、耐心，看后也容易有所感悟。不过《游戏·人》上好评如潮的作者的文章若出现在自由谈里，却往往会有无人喝彩的尴尬……

姚舜禹的观点

若说到感情，我对自由谈还是相当之深的，从最初GOUKI到后来胜负师接手，他们对我的帮助都很大。

起初自由谈成为互动信箱“最差栏目”的时候，我认为可能是自己的文章没写好，或者是偏离读者口味所致，但我一直这样认为，自由谈的游戏评论应该更带有作者个人的感情色彩，更有“赏析”的味道，要区别于“黄金眼”而独立存在。这个写法得到了一些朋友的肯定，我当时也比较有自信。但是我却发现了一个奇怪的现象，自我感觉越好的文章，读者评价越低，于是我不敢再写了，别是自己的文章拖累了自由谈，那就不好了。不过后来的自由谈仍然是最差栏目的常客，胜负师也为此十分苦恼。

作为一个伴随自由谈成长的读者，我没理由就这样置之不理，于是我思索了很久，终于明白了其中的一些原因。大家可以看到，UCG现在整本杂志的风格偏向于资讯，以权威、实用为特点，其本身就决定了稿件的定位。UCG的编辑选稿的标准都很高，而自由谈只能跟随整体杂志的风格走，因此选用的文章也都是游戏评论、硬件评论、厂商评论等等比较专业的文章，这些文章在编辑眼里，或是在游戏圈里浸泡多年的读者眼中确实是好文章，但是在更多读者眼里，却是看不懂的天书。我现在也在杂志社工作，在每期收到大量的意见中，抨击最多的往往正是编辑们认为内容相当好的文章，有些读者看不明白，或者不感兴趣，他们就会来发发牢骚。UCG读者的平均年龄有多少？20岁？我看能有个十七八就不错了。所以自由谈的选文就成了大问题。

再有，我发现读者中的羊群效应有时也会出现，比如说有一个读者说哪篇文章不好，就会有人跟在后面，有点墙倒众人推的味道。而自由谈不幸充当了这个角色，有些人就是一个从众心理，看到有人指责自由谈，好，我反正也不爱看，就一起指指点点，但是自由谈真的有他们认为的那么差吗？

以上说的我觉得是自由谈不受欢迎的主要原因，但是自由谈本身有没有问题？答案是肯定的。自由谈最大的问题就是文章组织性不强，别看一期有个两三篇文章，但是每篇文章都有自己的主题，都有自己的观点，就好比一群人在那儿各说各的。所以自由谈要想办好，就要突出两个特点，一个是“形散而神不散”，就是说每期大体拟一个中心主题，然后选材方面更多地贴近这个主题，并且不要选用一些文字死板，内容艰深的文章；另一个是突出“谈”字，自由谈也可以做些类似“访谈”的东西，相信读者比较容易接受。自由谈不应该因为曲高和寡而失去读者……

胜负师：赤影提到了自由谈的选材应以轻松、搞笑为主，并对有意写搞笑文的新老作者提出了很高的要求；而姚舜禹则提出了降低定位、迎合大众的观点，并在最后提及具体的改版方式。两位意见我一定会认真考虑的，谢谢你们对于自由谈的一片心意。不过你们将自由谈的不受欢迎归罪于某些读者的从众心理我个人则无法认同，因为在别人身上找原因远比在自己身上找容易得多，如果说都是读者的问题，那自由谈又何必大费周折地进行改版呢？希望大家能够多给我一些鞭策和鼓励，让自由谈焕发出新的生机。

您对自由谈有任何看法均可来信告知，或发电邮至tt@ucg.com.cn，也可发送短信“DC+意见”至33557770

互动信箱

良好的读编互动造就优秀的杂志

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有不满！

互动通道① 邮政信件 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
互动通道② Email速递：ucg@ucg.com.cn
互动通道③ 短信快捷 中国移动的手机用户发送DC+[illegible]到33557770 NEW

对7B特别企划的意见

株洲王泽晋：本期的特别企划太好了！藤崎诗织可是我的偶像！本期的特别企划是我看过的特别企划中最好的！

广州简艺鸣：尤记得当年的第一次"心跳"，在那传说之树下的告白至今依然铭记，感谢你们再次带给我的"回忆"！

牡丹江飞s：读完后有些不懂！毕竟没玩过！而且也不太喜欢玩！但读完后，我决定试试！

盘锦王臻鹤：7月B的特别企划做得很好啊，连我这个没接触过《心跳》的人都看得嗷嗷感动，向卡伦致敬。

成都喻晋：本期的特别企划非常具有专业性，好像是针对具体的FANS的哟！我对此不怎么感兴趣所以就没怎么去看，很多的特别企划都有这个问题哟！这也是小编们最难做的吧！这种太FANS向的最好页数不要占太多哟！因为对此不感兴趣的就完全错过并浪费了页数哟！

浙江全球通139****5407：不喜欢本期的特企，虽说是心跳十周年，但篇幅太长，对于一个对心跳不太感冒的玩家来说，看着看着就想睡！

江苏全球通137****0575：非常喜欢这一期的特别企划，对《心跳》这样的优秀作品系列回顾可以不定期地多写一些。

天津全球通139****6009：虽然我不是《心跳》的FAN，但通过本期的特企对《心跳》有了全面的了解。

河南神州行135****2090：本期(7B)的特稿，特企，自由谈都是FANS向的游戏，受众面小，让人不满！

编：统计读者们的意见，可以看到本期特别企划还是受到大多数读者认可的。但是部分读者提出的过于FANS向和页数过多的问题确实值得我们警惕。特别企划已经成为UCG的一个招牌栏目，虽然它还远远没有达标，但是在读者们的批评和建议下一定会越来越好的。

是否对读者选择游戏有帮助

上海曹亮亮：我认为不能，还不够专业吧。

天津全球通139****6009：请多关注行货PS2和GBA。

武汉李贝：有比较重要的引导作用，所以希望贵刊一定要更为客观地介绍游戏，更为客观地打分，这样才能让读者玩到更好的游戏也不错过其实还不错的游戏。

宁波袁捷：帮助肯定是有的，不过不是很大。改进嘛，都是顺潮流顺趋势的嘛，看发展了。

成都喻晋：对于选择游戏方面贵刊真的还是很重要的哟，特别是对我们这种学生而言，就更加有好处了！但是还有许多的不足！比如说在游戏介绍方面就很存在问题！总感觉没有什么吸引力似的，不感兴趣的就直接跳过去了！希望把该游戏的闪光点介绍出来，找出个性的一面，而不是共性的那一面！

昆明张立明：UCG对我选择游戏提供的帮助还是比较直接的，我主要是看"黄金眼"的评分然后根据"前线狙击"的内容判断某游戏是否适合自己的胃口。改进嘛，以后介绍某游戏时，可以着重介绍游戏最出彩的地方，或是与众不同的地方，这样能够让玩家选择自己喜欢的游戏。

编：在游戏产品丰富多彩的情况下，作为专业的游戏杂志，在大家选择游戏方面一定要起到重要作用才算合格。上期我们就从发售表开始改进了，今后还请大家多给意见。

礼 本期为读者准备的礼品

1名

5名

100名

问 向您征询以下几方面的意见

1. 本期杂志中您最不满意的是什么？
2. 您对本期特别企划有什么意见？
3. 您认为本期的攻略做得如何？
4. 您喜欢本期封面和赠品吗？
5. 您认为本期的Gamehalo做如何？

对7B封面和赠品的意见

广州小路：本期封面一般，不醒目。原因有两个，一是因为封面人物众多且无重点，不如7月A的一个大大的林克那样醒目；二是封面用色不鲜艳。

武汉李贝：很一般，人物太多太杂，不如上期的粗线条勾边的林克看起来舒服。天气很热，希望尽量用浅色做底色，这样能给人清凉的感觉，看起来也舒服些。

昆明张立明：封面很不错呢，不过"机战MX"这几个字好像太大了一点，而且字体也不好看，太呆板了。本期的赠品很好，实在是"炎炎夏日在家打机之佳品"，"全手动超绿色低功耗之主机散热器"。

株洲王泽晋：扇子太软了，上面的图不好看。

宁波袁捷：喜欢。能不能下期做一些贴纸作赠品啊。

开远焦清：赠品太好了，我正愁没扇子呢，还有塞尔达，好啊，值得嘉奖！

上海胡晓春：非常喜欢，正好寝室很热，真是很及时啊！

天津全球通139****009：史上最实用的赠品

成都黎梅：本期的赠品实用！美观！会被抢呀！

无锡潘浩：这期赠品很实用，在这炎炎夏日，有一把塞尔达的凉扇……幸福。

山东全球通139****7625：礼品送扇子，真是好点子，我将是你们永远的忠实"扇子"！

浙江章声远：这次赠品竟然是一把扇子(不，是一片)，太难以至信了，不用心打发了事，看来下次要送书签了。

编：我们虚心接受几位读者对封面的意见，今后会不断地改进的。而扇子是近来最受好评的赠品了。只是扇子的选图还不够大众化，有些读者对此不满。至于部分读者建议的贴纸，确实有一段时间没赠送了，大家的记忆卡又需要贴新游戏的标签了吧。上期已经送出！下期还有意想不到的赠品哟。

对7B最不满意的地方

重庆神州行136****1063：7B的最差内容是游戏动漫园。看完之后有点莫名奇妙，觉得内容空虚，还好有3张图片作陪衬，若把文章做成剧请小说或许好一些。

广东全球通139****6650：这期自由谈还是闷了些，对于像我这样的没见过那游戏的人来说感觉作者就是自言自语，而且有些地方看不懂，只得跳过。

安徽全球通138****6993：最差是自由谈，简直无法看！面太窄了！

成都喻晋：不满的是杂志还有错字，校对的时候没有那么认真哟！希望以后改正！封面也是很乱的感觉，给人以脏脏的感觉，希望以后变得清新哟！

株洲王泽晋：本期最不好的是"WE"，期期都是"WE"。我不喜欢"WE"看着真烦！就不能登点别的吗？

编：自由谈和动漫园会不断作出革新的，请大家多提意见和建议并投稿来支持啊！校对方面我们也会再加大力度努力降低错字情况。况技场已经开始安排WE以外的内容了。

UCG期待着读者们的意见和建议

为了办好一本属于游戏爱好者的贴心杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询批评和意见的窗口。我们每一期都会从回答本期问查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品，写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

成都大学 喻晋

读编往来

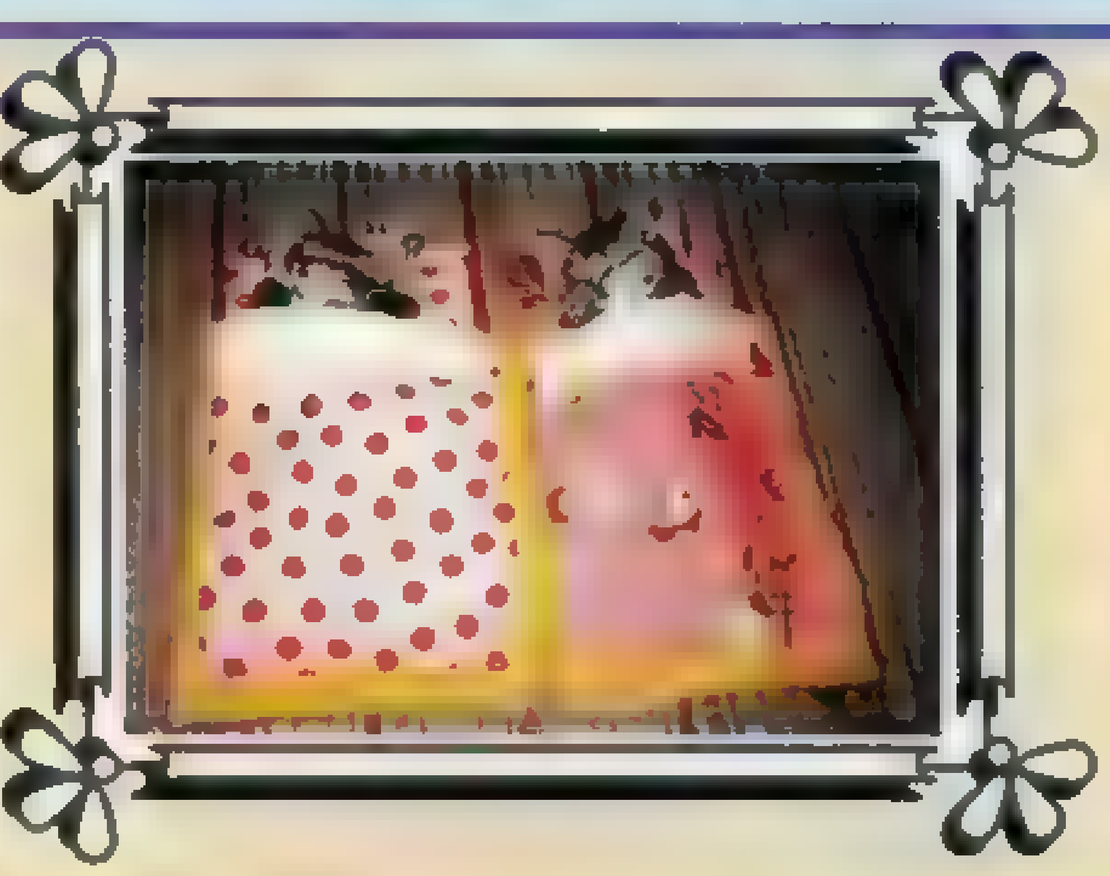
我们编辑部里有一个共同的口号：

努力工作，拼命玩！

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆终于进入了一年中最炎热的时期。一向与疾病无缘的UCG众小编，居然一下子病倒了两个。看来锻炼身体、保持健康已经到了刻不容缓的地步了！推荐夏季最佳锻炼方式：游泳。不过游泳时千万要注意安全！

☆7月22日是日版游戏发售高峰期，大家不要玩游戏玩得"山中无甲子，寒署不知年"（出自《西游记》第一回）了。记得到时候要去买新游戏哦！而8月5日就是《WE8》的发售日，在



欧洲杯、美洲杯、亚洲杯的三度冲击之下，想必球迷们的热情已经到顶点了吧？

☆"读编往来"在大家的支持下终于加页，不知大家是否满意。有什么好建议的话尽管提出来啊，平信、Email、传真、短信……统统欢迎！

☆本期的两大特别企划是猫太和SOUL的吐血奉献。在两人忘我地工作之下，最后的页数远远超出了之前的排版计划，为此我们特地增加了4页内文。

☆《掌机王SP》第2辑已经上市，不要错过！

本期编辑部流行游戏

WE7 国际版	4人	GOUKI、沙罗、卡伦、阿迪
超级机器人大战MX	4人	纱迦（1）、沙罗（1）、阿修罗（2）、猫太
捉猴 喧哗斗技场	3人	沙罗、多边形、铭风
异度传说 二章 善恶的彼岸	3人	邪魔天使（1）、SOUL、阿修罗

（括号中的数字代表通关次数，对战游戏不计通关次数。）

本期的黑马是《捉猴 喧哗斗技场》，因为游戏到得晚，所以编辑部里玩的人还不算多。但据玩过的编辑说，这是一款非常适合多人同乐的游戏。现在PS2上正缺乏这种类型的游戏，在此向大家推荐。说起来它的中文版也要推出了，不过这种游戏似乎语言并不重要吧！

本期的宝物

7月22日，2D FTG名作《街头霸王Ⅲ 三度冲击》PS2版就要推出了。和去年的《至尊街头霸王Ⅱ》一样，本作也有限定版，而且所送的东西更加超值！包括：《街头霸王Ⅲ 三度冲击》游戏碟、304页的豪华游戏攻略本、收录120分钟精彩影像的DVD和300片装的拼图，整套售价8800日元，相当超值哦！

读者趣谈

猫太：最近看《翼神传说》看得太猛了，晚上做梦都梦见自己变成蓝血了……
阿修罗：那岂不就是蓝猫？
猫太：……

以上是某日中午吃饭时二编的对话

汤姆·克兰西的彩虹3号

——《Tom Clancy's Rainbow Six 3》的简便译法

馒头隔夜 馊了的

——知道这是什么吗？这是《MGS》的中文译名（请从英文读音中细细体会）

现在买UCG的热情真是越来越浓了，就像是买期待已久的游戏大作一般（当然是自己心仪的大作），就连我这个平时扭扭捏捏的人，买起UCG来也毫不犹豫，仅用时10秒，接下来的时间当然是……"monkey，快点走吧，别看了，不然连末班车都赶不上了！"

——杭州 money+k

"哇，金发美女，啥书啊？"……（走近）"什么嘛，半裸的爱德华，你这骗子！"（一顿暴扁）……本期封面（8月B）害得我好惨，被一顿莫名暴打之后，女生好感度大降。

——还是杭州 money+k

大胆小编！到了桂林竟然敢不到我府上拜见，不想要我买你们的杂志了啊！看我不把以前买的一书柜书都捐希望工程！

——桂林 TT

我是一位受人尊敬的老师，因为对学生负责，所以屡有斩获。每当看到办公桌里那堆令人恶心的方块机，我就七窍生烟 为何我的学生的家长总舍不得给他的孩子买一台像样点的掌机！这说明什么呢？说明你们的工作还未到家，任重而道远哪！

——一位广西读者令人哭笑不得的来言

栏目与歌曲

河北石家庄 MMX

邪魔院：残酷な天使のテーゼ——《新世纪福音战士》
自由谈：Ever Free——《真·三国无双3 帝国》
读编往来：1000の言叶——《最终幻想X-2》
小编寄语：Starry Heavens——《仙乐传说》（璀璨星空）
黄金眼：Eyes on Me——《最终幻想Ⅷ》
互动信箱：Be the One——《战国无双》（成为一个拥有GBA SP的人）
焦点：Key to my Heart——《宿命传说2》
攻略透解：素敌だね——《最终幻想X》（太美妙了）
火热秘籍：蝶——《零 红蝶》（灼烧、灼烧！）
问题小卖部：Real Emotion——《最终幻想X-2》（What can I do for you?）
礼物：Love is a Gift——《保镖》
特别企划：Can't say goodbye to yesterday——《潜龙谍影2》
游戏立方：The words I fell——《异度传说》

没想到栏目也能和游戏金曲挂上钩。虽然部分比较勉强，不过总得来说还是比较贴切的。我也来补充一个吧！

研究中心：SKILL——《第2次超级机器人大战α》

编辑部故事

粘鼠胶

编辑部虽位于高层写字楼，却也鼠患泛滥。众编平时加班时留下来的食物，成为鼠辈们的最爱。老鼠喜欢磨牙，于是各种线缆就遭了殃。一个月下来，编辑部内有3条原装S端子线阵亡，而组装S端子完好无损，可见老鼠也是识货的。后来老鼠竟然大胆到白天公然登堂入室的地步，令众编面子全无。

众编意识到消灭老鼠已经到了刻不容缓的地步，于是决定打一场老鼠歼灭战。大家参考了各种灭鼠攻略和研究之后，决定采用粘鼠胶。很快，专业的高级粘鼠胶马上遍布编辑部的各个角落。

六一节那天一大早，从编辑部的某个角落来传来了振奋人心的消息："粘住了！粘住了！"众编兴奋不已！结果是泰坦同学被粘鼠胶粘住了。不过这高级粘鼠胶果然专业，泰坦竟然不能"自拔"。众人围住泰坦一阵参观，老编也题词一首："硕鼠硕鼠，勿食我黍，当年聘汝，是吾作主……"

一小时后，参观的人群早已散去，不过泰坦还被粘着，他渐渐有些站不住了，而难闻的气味也让他受不了。泰坦问道："这粘鼠胶没毒吧？"SOUL答："这是化骨粘鼠胶，三小时之内，你的脚必化为气体……"泰坦当即倒地。

吃荔枝

最近编辑部买了大量荔枝，虽然小编人数众多，但一时半会儿还真吃不完。于是一到空闲时间，大家就聚众吃荔枝。大家一边吃荔枝，一边大赞荔枝这种水果，从现在荔枝多少钱一直扯到《红楼梦》里的谜语"猴子身轻站树梢"。这时某编突然发问：那句关于吃荔枝最有名的诗句是什么来着？大家正欲说出"日啖荔枝三百颗"，没想到猫太先来了一句："三颗荔枝一把火！"众倒。

听猫太解释说，原来这是一句谚语，形容吃荔枝容易上火。众编无不大惊，忙问如果吃多了该怎么办。猫太说只要多吃咸鱼就行了。众编虽然觉得这完全是一猫之言，不过将信将疑之下，只好从此改吃咸鱼系列食品了。于是接下来大家的食谱上就只剩咸鱼茄子饭、咸鱼鸡粒炒饭了……

美女之争

每页稿子在交付印刷厂前，都要经过众小编的校对，胜负师拿着第56页的样稿去改错时，发现有人在右下角歪歪扭扭地写着："胡说，根本不漂亮！"在这行字下边，又有一人以更加潦草的笔迹写着："根本就是漂亮！"胜负师不解其意，询问过当事人后才知其原委。在这一页里有《血腥咆哮4》代言人小仓优子的介绍，文中提到了声优宫村优子，原文用的是"美女声优"。结果卡伦校到这里的时候就批上了"胡说，根本不漂亮！"，而泰坦看后颇为宫村优子打抱不平，就回了一句。后来胜负师为平息二人的纷争，就将此处改为了"著名声优"。

一句话点评

《光环》：环状地带风烟起，星盟虫族惨杀戮。传奇人生苦历炼，频繁恶梦欲还休。我砰我轰我不屈，破晓黎明已定然。最后一击不过耳，热血殷切二代目。

江西 135XXXX9684

《生化危机4》：此游戏包含大量恐怖元素，游戏推荐人群：无尿床历史的人

——UCGfan 胡春田

《波斯王子 时之砂》：飞檐走壁并不是忍者的专利！ ——广东 李永强

《寂静岭4》：惟一令我在游戏时感到恐惧的游戏，与其相比，其他游戏给人的感觉就是小儿科。

——明镜止水

《潜龙谍影3》：这是一款应该先穿它个百八十遍然后把"尸体"拿来珍藏的作品！

——鞍山 张晓磊

《星际传奇2》：我终于发现能干掉秀真的人了！他就是RIDDICK！

——北京 138XXXX4610

《最终幻想XII》：小时候医生就诊断出我营养不良，体内缺乏一种元素——FF！

——正在拚命补"营养"的幽灵舰长

《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》：我调啊！调啊！终于调出了阿香婆香辣酱！

——田亮

《J联盟 创造职业球会！04》：某日我正在玩才买的《J联盟 创造职业球会！04》，被我老爸看见了。只听他对我妈说："快来看呀！你儿子的新秘书又来了。"

-136XXXX8620

《实况足球7国际版》：希腊圣域培养的"黄金圣斗士"12人（11人+教练童虎）果然是最强的，他们创造了希腊神话！ ——上海 冯昊

大家来找碴

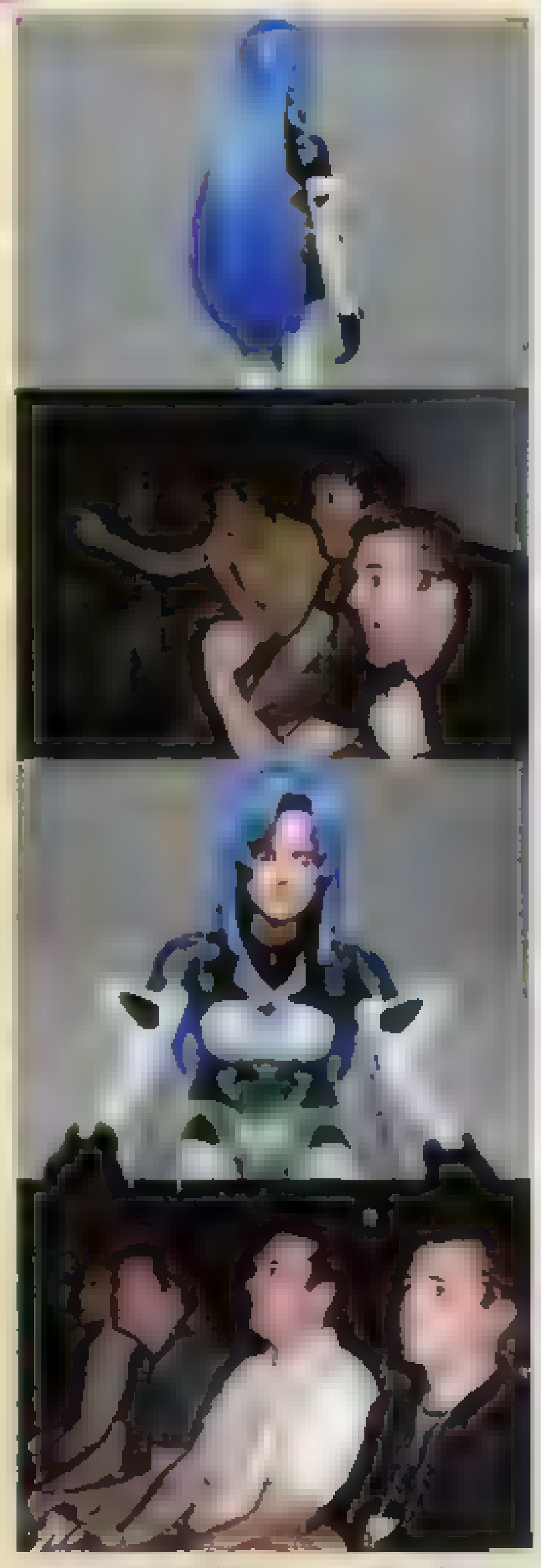
UCG的编辑，你们好！

在拜读了贵刊最新的2004年8月A上有关忍者的特稿后，对于"器用"一词的解释，在下有点不同的看法，想说明一下。

"器用"一词在日语辞典里的解释应该是"心灵手巧"，但这种"心灵手巧"并非指使用器具的能力，而是指物品的制作能力。在下曾经在日本玩过《信长的野望ONLINE》这款PS2上的网络游戏达半年之久，在游戏中玩家因各自选择的职业不同，可以制造不同的道具和装备。但是"器用"值较高的玩家在生产同样装备时，有机会生产出高于标准值的较强装备，而生产道具时，也有较大机会生产出超出标准数量的道具，这才应该是"器用"一词的真正含义——"心灵手巧"。此外，在《信长的野望ONLINE》这部游戏中的器用值作为基本属性值，又有着敏捷度的含义。器用值高，意味着移动力较高，攻击时的命中率高，被攻击时的闪避率也高，是战斗时的一项重要属性。当然，在《信长的野望ONLINE》这部游戏中，忍者职业的角色的器用成长率是最快的。这也符合人们印象中忍者来去如风的感觉。事实上，在其他游戏中的器用值，也大多是表示类似的意义。以上这种看法，仅是在下个人的一点看法。若有不当之处，尚请指正。

大连 刘庶

感谢你的精彩解释，这下子大家一定都记住"器用"这个词的真正含义了。



《异度传说 二章 善恶的彼岸》限定版开出天价，不过里面的东西也相当超值，特别是模型采用上好材料制成，沉甸甸地极有分量。不过模型做工就粗糙了点儿，完全没能表现出KOS-MOS的美感来。为此日本玩家专门制作了一个四格来描述他们看到这个模型后的心情。

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94～95期、总第98～108期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》(2002年)，定价17.6元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑、《游戏·人》第七辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元；《Gamehalo DVD》VOL.1、3、4、5，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

Ida：我是一个来自于上海的快升初三的小妹妹，喜欢看老舅打游戏，自然免不了要帮他读攻略。我舅则忠实于UCG，每篇攻略都出自于这儿。于是我与UCG相会了。

每看到“读编往来”里的一片热闹非凡，我就感到你们这群小编与读者们是如此亲切，久而久之，我对UCG的感情日益增厚。每我看到手里的最新一期UCG，我的心里总会涌起一阵兴奋。每当我翻起UCG，看到一款款最新游戏的介绍，以及小编们在杂志上搞笑，我会跟着尖叫、大笑！看到众小编的漫画形象，我想象中的小编们如下···

邪魔天使：两眼呆滞，脸形扁圆，偏矮偏弱的23岁男人。
阿修罗：做事小偷小摸，满脸不怀好意的笑容，贼兮兮的21岁男人。
D·S：平日喜好没事装酷，智商偏高但只会耍小聪明的24岁男人。
星夜：羞答答，娘娘腔，黏液质，喜欢白日做梦爱幻想的26岁男人。
泰坦：聪慧冷静，爱耍弄人，让人摸不透的23岁男人。
沙罗：做事容易急躁，一脸单纯可爱的20岁男人···男孩。
SOUL：会创想，但总过于离奇夸张，性格神经质的25岁男人。
胜负师：没头没脑，常因为做事太认真导致尿急的26岁男人。
卡伦：懂浪漫，懂礼貌，最道德，最讲卫生的22岁男人。
LIKY：喜好艺术，对生活充满信心与热情的25岁男人。
GOUKI：待人粗暴但心地善良，狂热足球的24岁男人。
纱迦：经常被人冤枉，替人背黑锅，充满抗拒心理的23岁男人。
猫太：一个灵敏快乐，两眼水汪汪，略有营养不良的19岁男（？）孩。
多边形：对世俗极度不满，不爱梳头，不爱吃早饭的21岁男人。
马修：充满自信，社会经验不足但责任重大的21岁男人。
铭风：……呀！那不是《指环王》里我最喜爱的小莱吗！

南京 约瑟芬：大家好！不知你们兰州那边气候如何，今年我们这里实在是太热了。眼下已经放了暑假，不过我整天呆在家里都不想出去。先花7天时间把作业全部搞定，之后就可以开始尽情玩了！上半年我错过了不少好游戏，正准备在暑假里全部补回来呢。不知道这两个月下来，我的体重会不会增加啊！

今年暑假与往年不同，好玩的游戏特别多，而且还有很多中文游戏，实在是游戏迷的节日——不，节月啊！具体情况大家可以看看这期猫太制作的《暑假防晒特辑》。不过玩游戏时也要注意，不能一天到晚都足不出户地坐在家中。不然暑假结束后，你就会发现你的身体已经很差了。下期UCG会为大家献上特别企划——《谁动了我的健康》，请大家期待！

成都 项莲华：我发现《游戏机实用技术》最大的毛病是对一些游戏不停地详细深析报道！这种决定务必要三思啊！

一般说来，我们对于一个游戏的报道过程就是三部曲：前线狙击→攻略透解（或特快专递）→研究中心。中间也有可能会省略一些步骤，另外“火热秘技”的大门是随时向任何游戏敞开的。普通游戏基本上只会做一次“前线狙击”，除非是有很多新情报才会再进行报道的。攻略透解方面流程攻略必定是一期完结。现在的游戏基本上通关都不难，倒是隐藏要素比较麻烦，所以在攻略结束后多半会有后续研究，是否制作剧情攻略则将视读者的反应而定。感谢你多次向我们提出这个意见，希望你能理解。

合肥 金权：小编好！我是你们忠实的读者，你们出的东西我从来就不会错过。本人最喜爱的游戏是“《FF》系列”，上次看到7月B上面说要出《最终幻想 编年史》，高兴得不得了。结果书刚到的那一天，我突然发烧，没能去买，也忘了让家里人去买，结果就这样错过了！啊啊啊啊，我不想活了！后来老板看我歇斯底里的样子，安慰我说过几天也许可以从其他地方扒来几本，我才平静下来。我不会就此错过吧？

这次《最终幻想 编年史》再度引发热潮，速度之快令小编也有些措手不及。纱迦也是FF的FANS，能够理解那些没能买到书的朋友们的心情，不过现在即使是编辑部里也没有存货。请大家关注最近每期杂志的邮购信息，如果可以邮购《最终幻想 编年史》的话可得尽早下手哦！

杨硕：8月A“读编往来”的加页真是让人高兴啊，这说明我们的读者队伍日益庞大，可喜可贺！不过这回的“特别企划”并不是十分吸引我，感觉一般。过去的就让它过去吧！再拿出来也没什么意思。在那个游戏贫乏的年代，这些游戏的确是很有创意。不过在当今的游戏世界中要想再创当年的辉煌就没那么简单了吧！希望来一次《近两年十大原创游戏》特别企划，比如说《红侠乔伊》、《鬼泣》、《EYETOY》。

从我们之前制作的“十大系列”中不难看出，我们评出的“十大”都是有根有据的，绝非信手编排。《近两年十大原创游戏》创意虽佳，不过似乎很难找到可以服众的评选标准，不然评出来的“十大”肯定不能让所有玩家满意。比较简单的评选标准是游戏销量，不过近年来似乎很多创意优秀的游戏销量都很一般……

成都 刘志峰：纱迦大哥，我知道你和猫太GG很要好，请他来我家帮帮忙吧。我家的老鼠太猖狂了，几次咬断上网的电话线不说，现在连UCG送的海报都咬，我恨啊。请纱迦大哥一定要通知猫太GG，有时间请他吃咸鱼……（阿修罗大哥好惨的说，咸鱼超人）

不用说了，说到抓老鼠，猫太一点都不管用啊！本来老鼠这种生物，只会出现于有油水的地方。编辑部里没有厨房，按理说是不会招惹老鼠的。不过后来因为经常加班，大家都习惯于加班时吃各种零食，这样就吸引了大量老鼠。尽管猫太号称猫太，但自己的一根原装S端子线也被老鼠咬断了。

天津 翟颖：UCG出版了许多专辑，有没有考虑做一辑格斗游戏相关的主题专辑呢？现在3D FTG有《铁拳1～4》、《VR战士1～4》、《死或生1～3》、《血腥咆哮1～4》、《格斗之王 最强冲击》、《灵魂能力 Ⅰ～Ⅱ》……2D FTG就更多了，光《街霸》就有很多版本，《格斗之王》更多，此外还有《侍魂》、《罪恶装备》、《饿狼传说》、《SNK VS CAPCOM》，还有无数根据漫画改编的游戏，如《火影忍者》、《龙珠》、《鬼眼狂刀》、《ONE PIECE》···其中每位人物都有自己的档案、出招表、台词、故事背景等等。我对此特别感兴趣，相信还有很多格斗迷也对此有兴趣。所以请UCG的小编们下一个计划做格斗游戏的编年史，可以吗？

提议是好的，不过做起来很难。看了看你的计划，如果真出一本包括上面你所说的全部游戏的格斗游戏专辑的话，恐怕得1000页吧！其实很多FTG自身就已经足以出一本书了，像《铁拳》、《死或生》、《格斗之王》、《灵魂能力》、《侍魂》、《罪恶装备》……

总因手指出汗打滑而输球的湖北菜鸟BooWang：我是一名刚刚考完中考的学生，终于出头啦！现在玩游戏没人管啦！哈哈哈哈（双手叉腰仰天大笑），从一考完开始我就每天苦练《WE7》，平均每天6小时。玩的时间长了，手就开始出汗。请问有没有玩游戏防止手部出汗而打滑的周边啊？

这个问题问得太巧了。当年玩FC的时候我也有一个手心爱出汗的玩伴，最后硬是将我的原装手柄给腐蚀了。当时我们建议他去擦“手光粉”，可惜到现在为止也没有这种东西。虽然手心出汗不可避免，不过确实有防止手部出汗而打滑的手柄哦！早在第106期杂志的“多边共享区”里就已经向大家介绍过了这种手柄了，它的名字是Air Flo。它采用清凉材质，握柄处还有胶皮，实在是太体贴了。不过价格也很高，达49.99美元，而且最关键的是目前国内似乎还没有引进这种手柄。

杭州 money+k：to 读编往来：地址：http://本期UCG（8月A）/小编寄语/左上角一排小编Q形象/The last one。他是谁啊？看得我好喜欢哦！是那位见习小编阿迪（达斯）兄吗？想知道····

很遗憾，那位是星夜啊！阿迪暂时只是见习编辑，没有小编形象。等到他得到广大读者的承认，并正式转职为正式编辑后，就可以请大懒兄为他画一个小编形象了。

河北 138XXXX8729：强烈建议做一个全部Gamehalo的内容目录，可以和年度游戏目录做在一起，以方便查找。要知道，想在一堆Gamehalo中找到自己要看的内容，就要有被累死的觉悟！

请放心，会有的。按照惯例，我们每年春节前的合刊中就会出现年度索引，里面不仅包括《游戏机实用技术》和Gamehalo，甚至还有《掌机王》的。

友情提示

夏日打机，小心散热！
久居室内，注意健康！

《游戏机实用技术》的小老编们，您好！

由于前几个月的毕业大战，在学位证+毕业证+找工作的三大冲击下，本人的真·写信计划（其实是想让你们扶贫啦！）受到了无限期的延期，幸亏各位编辑们的强烈支持和不变的信念，这封信终于在延期2个月之后重新出马了！现在本人终于找到了工作，而且还摆脱了五无新人的宿命，真是可喜可贺啊！现在家里面有了电脑和宽带，以后联系就再也不用浪费邮票钱了，哈哈哈哈！好，闲话少说，先评为妙！

8月A《星际传奇2》的介绍我觉得很COOL啊！首先是版面排得比较好，平时我看杂志的时候最喜欢的就是这种图文混编的类型，但是看完之后我总觉得少了点电影的介绍呢，你们若是能加上一点有关于电影的内容，比如说什么公司出版的啦，主演是谁啦什么的，不用太多，再把宣传海报放上一张，这样不就比较系统了吗？（我的看法可能很幼稚可笑，不要太在意哦！）我是比较喜欢看这一类型的，下次多来一点吧！

因为我是个动漫迷，所以我觉得你们的“绘梦人”是我比较喜欢的栏目。说到这里我又要批评我最喜欢的“游戏立方”了，我总觉得它变味了，不再是以前那个“游戏立方”了。它是变得专业了许多，但是总觉得不那么实用了，但是我还是最喜欢它，没有办法、多哥的造型就已经打动我的心了，我可是“《天诛》系列”的BT级FANS啊，但是现在没有玩过3代的说！（什么时候送PS2呢？）版式的变化我倒不是太在意，但是觉得现在杂志变得很华丽了，就像是从PS过渡到PS2似的，感觉还好啦，但是你们不会停止改版的脚步吧？没有问题，我支持！

最后，虽然觉得不可能，但还是要说：我现在还在玩PS啊！出版一本PS的攻略合集吧！多贵我也买啊！

读者：古惑马

意见收到。那些夸奖的话我就不重复了，毕竟读者们指出的缺点才是最重要的。

说到加上电影的内容，这期就有相关的特别企划，相信你一定很满意吧！这也算是一个巧合吧！（SOUL：我真的不是故意的……）最近电影大作如云，而且根据电影改编的游戏素质也相当出色，这些都是促使我们制作这个特别企划的原因。不过毕竟《游戏机实用技术》是电视游戏杂志，所以就算要提到电影，也一定是和游戏紧密挂钩的。这点请大家放心，我们绝对不会偏离方向的。

“游戏立方”的实用性，我们正在加强。大家可以看到，这期杂志“游戏立方”里相关内容已经所增加，现在我们也有了一些这方面的撰稿人。说到改版，其实新意最重要。再好的版式，看了大半年后也会看厌吧！我们争取每隔几个月就来一次改变，给大家常变常新的感觉，使得各个栏目越来越好！最后，关于PS攻略合集，目前还没有这方面的计划，不过你的建议我们会记下来的。《最终幻想 编年史》也正是因为大家的强烈要求才会诞生的，所以也不完全排除这一可能哦！

如何成为一个ACT达人？

SHUANG BI：我对小编的ACT水平很佩服，我也很喜欢这类游戏，但又是ACT苦手，非常想提高水平，想请教小编，怎样才能提高自己的ACT水平呢？这是我第二次写信了，请给予回复吧！谢谢！

都说玩ACT、STG需要发达的运动神经，其实不然。游戏达人都是后天练成的，没有什么天生的游戏达人。归纳起来就两大原因：第一条，多练。游戏程序都是死的，只要玩得久了，自然就熟悉了电脑的那些套路。大家都知道胜负师玩《Kunoichi 忍》很厉害，但只有编辑部里的各位小编才知道，胜负师自从去年《Kunoichi 忍》发售后，一有时间就在苦练，游戏时间已经接近500小时。还是卖油翁那句话：“无他，惟手熟耳”；第二条，注重交流。俗话说，“他山之石，可以攻玉”。玩一个游戏时，最好是和几个朋友一起攻关，大家共同摸索，交流心得，自然进程顺利。此外还要多买买《游戏机实用技术》（笑），看看上面的研究心得，会有事半功倍的效果。

关于《掌机王SP》与《掌机王》

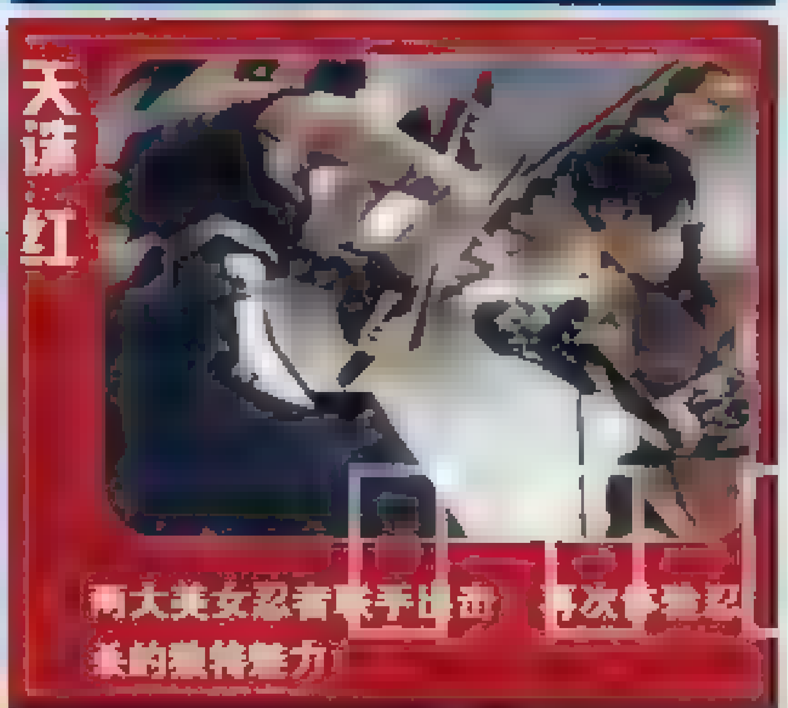
炮辉 请问《掌机王》和《掌机王SP》是啥关系？是不是《掌机王》出到9以后就升级为《掌机王XP》了？一定要回复啊！谢谢

这个问题就留给掌机王LIKY来回答吧！

有不少读者来信询问，现在有了《掌机王SP》，《掌机王》以后还会出下去吗？我们可以告诉大家，《掌机王》以后还会与大家见面的，而且会以焕然一新的面貌与大家见面。至于什么时候，暂时先保密，希望《掌机王》第十辑的到来会给你们带来大惊喜。关于《掌机王SP》，大家对它的内容还满意吗？现在第2辑也上市了，各位掌机玩家可一定记得购买，并及时给我们提出建议和意见，LIKY在此给大家鞠躬。

下期是《游戏机实用技术》2004年9月A 总第110期

近期动作提示



暑假特别企划第二弹

请关注下期特别企划：

谁动了我的健康！？

更多精彩内容、神秘企划预备中！

Gamehalo

游戏光环精彩依旧

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

LIKY

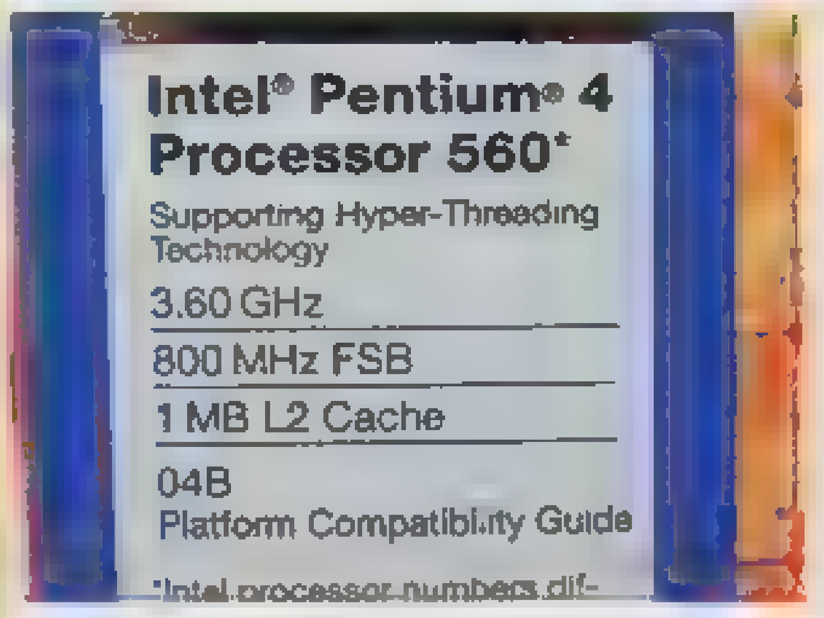
◆前一段时间天气特别炎热，没有空调的室外几乎让人无法呆下去，尤其是早上上班等电梯的时候，虽然只有短短几分钟，但拥挤的人潮和潮热的天气一下子就让人汗流浃背。不过前天下了一场雨，气温终于回落，自己胸口也不至于感到那么闷了。

◆《掌机王SP》第2辑顺利完成，稍稍松一口气。

◆请到一段难得的假期，终于可以好好休息一下，希望自己最近一直不太好的身体状况能得到有效调整。

◀炎热的夏天，最想去的地方就是海边。

泰坦



▲英特尔处理器的新命名方式类似宝马汽车，Pentium4 560卖到天价。

★《游戏·人》第八辑很快会同大家见面，这期会带给大家新的惊喜。

★最近开始重温《FF Ⅸ》的英文版，这一代《FF》除了那个极为变态的隐藏BOSS之外，流程和系统都不难，适合拿来消遣。能搞到英文版还要多谢星夜大人。

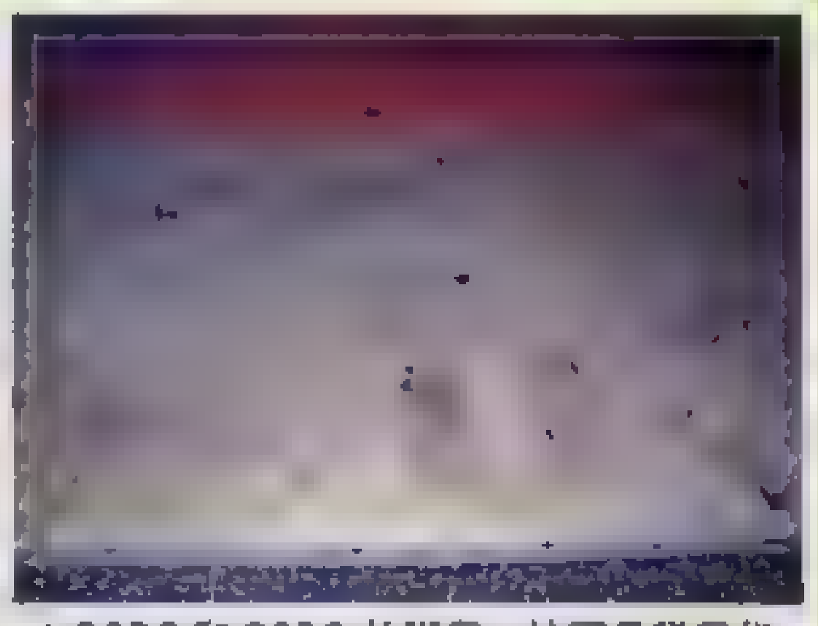
★看电影成了占据最多业余时间的爱好，专门买了一台DVD，配备了一台监视器，只是音效还有待完善，呵呵。

★在电脑城见一美女装机，居然使用Pentium4 560（3.6GHz Prescott）处理器，是店家从日本秋叶原专门带来的，6800元。另外此女又配备了2GB DDR内存，480GB SCSI Raid和GeForce FX6800显卡，看得我目瞪口呆（对于把书珍藏若干年后才拿出来看小编寄语的读者，我需要标注当前时间是2004年7月）。现在的美女怎么都这么有钱啊？再说有钱也不至于这么花吧……另外，我好想拥有那块显卡……

★李可文同学（1979～2004）病故，谨寄哀思，人生无常。

多边形

○李可文，生于1979年9月18日，2004年6月30日毕业于北京大学，2004年7月1日晚22点15分左右，因病情恶化而不幸去世。记得最后一次收到他稿件的时候，他还在颇有兴致地给我谈着DreamPS2的开发情况，可如今……如果说长眠对他是一种解脱的话，我衷心希望他在天国能够快乐！可文兄～～一路走好～～！！（T_T）



▲R2D2和C3PO的脚印，这可是稀罕货啊……

△希腊，你们最应该感谢的不是奥托大神，而是说谁谁死的球王贝利啊！在本届欧洲杯中，凡是被球王看好的球队均无一例外地莫名其妙地殊途同归地死于非命，绝对是前无古人后无来者的世界级乌鸦嘴啊！贝利，你果然既素那神！（－_－|||）

□欧洲杯之后是美洲杯，美洲杯之后是亚洲杯，亚洲杯之后是奥运会，今年还真是热闹啊！（*^_^*）（说起‘热’字，最近的天气真是令人发指，怕热的多边形若是没有空调陪伴，怕是早就‘升华’了－_－bbb）

×Love is selfish. I am not selfish. I want love. Should I become more selfish? Life is short, play more.

卡伦

★欧洲杯就如同一场悲剧，而我们在这出戏中惊喜地目睹了一位神秘的诞生。

在三十多年前，他以脚征服了世界。

而在今天，他仅以嘴使令整个欧洲地覆天翻。

恭祝贝利大神千秋万载，一统江湖！

英格兰、法兰西、意大利、法国、捷克、葡萄牙、荷兰……哀悼诸君，千古……

◆闲来无事便将《ZOE》和《AZOE》都通关了一次，评价如下：1.《ZOE》的结局相当不错；2.《AZOE》的战舰及荒野两战真快得令人发指呀。

●热烈祝贺GF大人期末考试获得全班第三名！

■“我曾想过与你一起在这里看夕阳呢，虽然只是日与夜之间的一瞬余晖……但正因为能看到的时间短，所以分外美丽……”

依然是某部作品中令自己感动的一句话语……嗯，决定了，以后小编寄语中都放一句ACG领域的经典台词吧。

猫太

◎感冒了！只隔两个月又感冒了！（T_T）肯定是D·S传染的，生病了还躺在我的床上睡觉，坏蛋！

◎耗时两个24小时加一天排版时间的《暑假防晒特辑》终于顺利完工，无论参考性还是美观度都是自己比较满意的，希望大家不要一下子跳过不看哦！

◎本月最不高兴的事情——SonicTeam与其他SEGA的子公司合并，从今天开始大家不会在《索尼克》的新作中看到“SonicTeam”的Logo了！（痛哭十天T_T）

▲再见了！SonicTeam！

◎本月最高兴的事情——《Keroro军曹》要推出游戏！不过现在只知道游戏对应的机种是PS2，类型和内容还未明确，现在就只有等待了。

◎《超级机器人大战MX》缓慢进行中，现在才玩到カミーユ刚出现，反正不急，就慢慢玩吧！不过最近看到某修罗玩《超级机器人大战α》，突然自己也想玩了，嘻嘻！

◎猫属性预言——凶！最近天气热得有点离谱，小心得到异常状态！

◎《蜘蛛侠2》在美国已经上映啦！这边还要等！我要快要暴走啦！（>_<）

SOUL

■最近买了PS2硬盘，虽然这些投资只能提高部分游戏的读盘时间，但个人认为游戏的流畅度真的很重要啊。所以最近又拿起《生化危机 逃出生天》等游戏玩。\^o^/

■7月底有两款必玩的游戏！一款是《宇宙巡航机V》，这可是Treasure负责制作的啊，期待！一款是《洛克人X突击任务》，人设很不错，系统模仿《FFX》反而更让我期待！不过不清楚这两作对不对应硬盘。\^o^/

■主动请命制作一个和电影改编游戏有关的文章，本以为是个简单任务，结果一做就是四五个通宵……（>_<）

■做完这期的《电影你看了，游戏你玩了吗？》，感觉更期待《蜘蛛侠2》、《史莱克2》以及《哈利·波特3》这3部电影了，国内的上映期是在8月及9月，还有得等啊……另外到时候是两个人去，还是4个人去呢？\^o^/

■最近编辑部旁边的一家食堂突然搞停业整顿，而且至今仍在停，SOUL只能每天吃快餐，蔬菜摄取量严重不足啊！（>_<）

www.plumbook.cn

胜负师

▲在回程的飞机上拍的云彩，受到了编辑部某摄影达人的表扬。

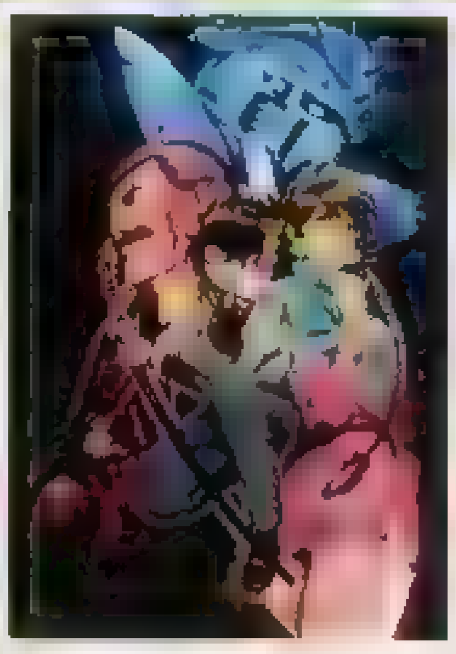
【】暑期档强力读本《游戏·人》第八辑全力制作中，这期同样有不少好料，切勿错过！

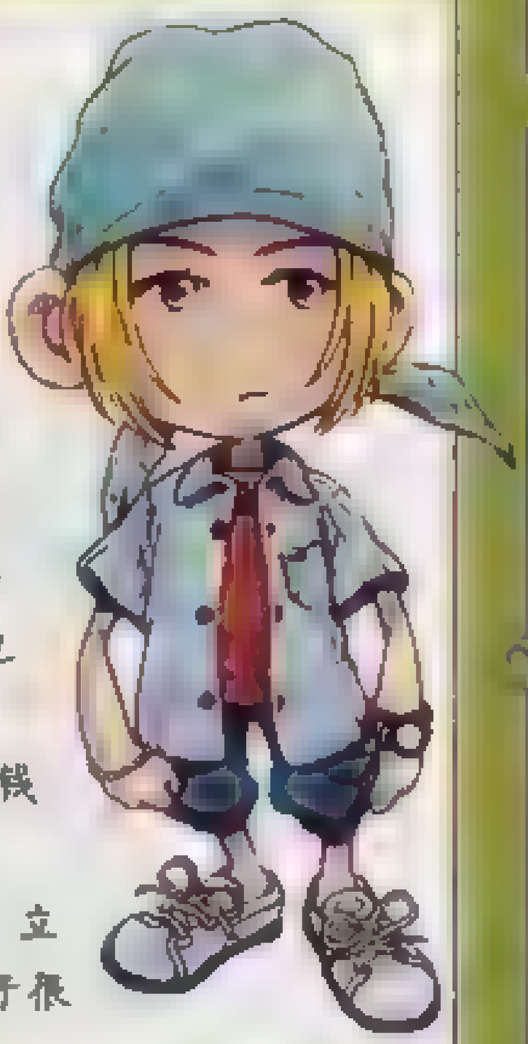
【】上期杂志制作完毕，胜负师回家了几天，半年未归，家人倒还安健，只是几个老友变化挺多，成家的、创业的、发福的皆有之。除了重逢的喜悦，也有诸多感慨。

【】夏季最期待作品“神作3.3”的限定版真是太豪华、太吸引人了，只能和MM少吃几顿什么什么料理了。请不要怪我哦！

【】“天亮了，我们竟然不知如何道别。亲吻好像也不对，拥抱好像也不对，你说天色这么美，不如再走下一条街。爱情走的太仓促，幸福跟不上脚步。我努力追逐，才发现你也一样辛苦。如果我们不问付出，也许会看得更清楚。”

纱川





☆本来想继续“逆天”，从《机战MX》到《第2次机战α》再到《机战IMPACT》，不过《机战IMPACT》的速度实在太慢，只好从《机战α》开始了。

☆接连两位同事患上重病，看来运动要常抓不懈啊！夏天的最佳运动方式莫过于游泳了。自己好歹当年也是省游泳队成员。没想到母亲洞察先机，打来电话明令禁止游泳。

☆果然有《战国无双 猛将传》！对光荣这种锲而不舍的赚钱精神肃然起敬！不过个人还是更关心《真·三国无双4》啊！

☆无意中得知为《吸血恐慌》担当人设的画师名为“誉堂”，立刻寻找相关资料。本以为是独家发现，没想到原来胜负师已经于很久以前就光临过他的站点了。（图为誉堂所画的G高达同人。）

D·S

◆本月的天气异常炎热，中午下楼去吃饭回来就已经汗流浃背了，不知道是疏于锻炼的结果，还是自己越来越不喜欢夏天了，急之心情也随着天气的变化而急躁起来的……

◆最近又重新玩起了《超级机器人大战α》，想当年加入UCG完成的最长篇幅攻略就是该游戏，如今享受起来真是别有一番滋味在心头，也许这就是作为游戏杂志编辑的宝贵财富了……

◆老妈在退休前的最后一个暑假选择去海南旅行，实在为她高兴！但由于她订好了往返机票，我没有可能去看望她了，希望她旅途平安，玩得开心！

◆除了上述发生的几件事外，目前的生活就像白开水一样平淡，除了工作还是工作，加倍努力吧！

GOUKI

▲全情期待《WE8》！图为《WE8》开场CG——阿根廷队艾马尔突破防守！

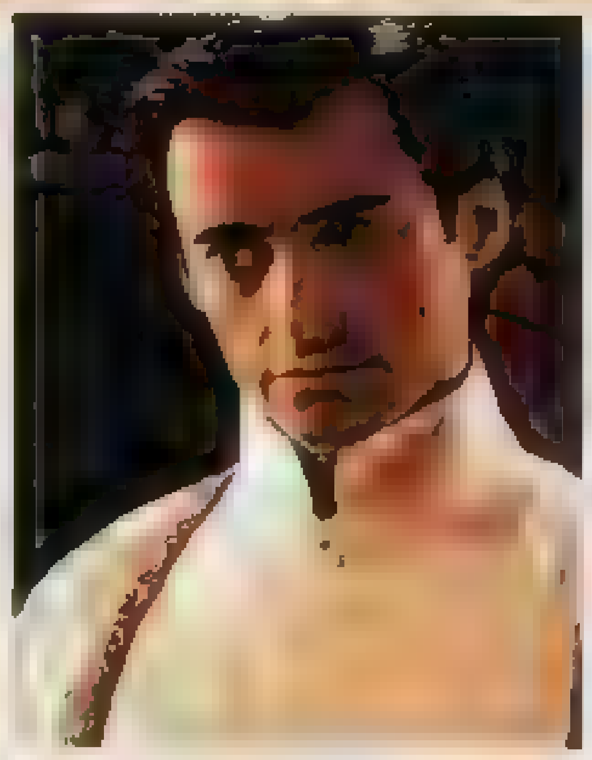
◆终于上演希腊神话！雷哈格尔已经续约，希望两年之后的德国世界杯上能够看到这支高效率的神奇球队。

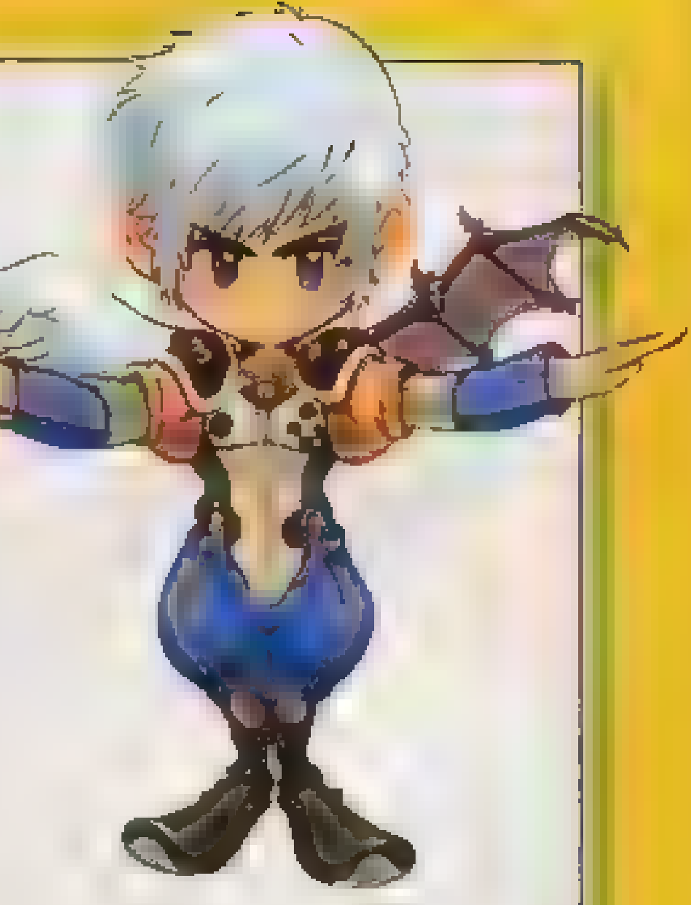
◆不知道《WE8》上希腊队的能力值是否会有所提升呢？其实《WE7I》中的希腊队就已经不弱了，球员的身体优势还是比较明显的。在现如今技术差距越来越小的情况之下，球员的身体状况显得尤为重要。虽然可能单人队员的能力还有所欠缺，但是看看希腊队的快速传接球，是一点也不比其他真正的欧洲强队差的。这也给了我们不少的启发。

◆很快《SF3.3》就会降临，下半年自己的游戏计划就是从它开始的。看来还得去找一个配得上它的摇杆才是王道。

◆北美将于9月上映的《生化危机 启示录》最新预告片在截稿前公开！110期Gamehalo收录决定！追击者出现！相似度95%！

邪魔天使





◆《X-MEN3》要到2006年才上映，只有希望在那之前休·杰克曼能多拍一些其他的电影来解偶的馋。

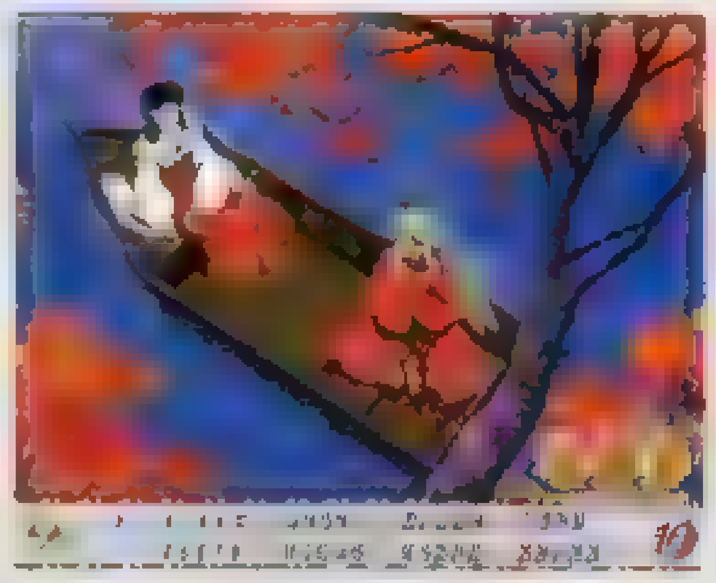
◆居然买到了BBC的电视剧版《傲慢与偏见》，太心！这是目前最接近于原著的影视作品，其中很多台词都和小说中的一模一样。

◆很久没看俄罗斯的电影了，一看就是部经典，《父子迷情》一定能让你对人生有更多的感触。

◆《异度二章》比想象中耐玩多了，这次的三位女性角色真是绝赞啊！（忽然发现小邪很少称赞女性角色啊，爆！）

◆近期流行语：ただし…（只是……）

沙罗



《空之轨迹》竟然还有第二部分……着实是一个天大的打击，目前进展已经完全停止，等待第二部分的推出……

如果要问以前说过的还算话么？那么答案是肯定的：“废话”（编辑部内某人的经典回答）——当然这里是“算话”的意思……不过，这一次要写的不单是短小的“一文”，而是大大小小一箩筐。

《机动战士高达SEED》又要推出TV版的续作了……在最近一年以来，该作品已经推出了无数游戏周边……GBA游戏、PS2游戏更是一堆，不知“骗钱计划”还将持续到什么时候。

据说《犬夜叉》动画版因收视率狂降而被迫将于9月完结……回想起当初高兴地对朋友说“动画版比漫画版好看”以及当初动画版收视率仅次于《名侦探CONAN》的日子，确实有些难过……不过，话说回来漫画版也确实扯得有些过大了，怒！

星阁

☆迷上了世代交替的游戏，《7》与《维纳斯和布雷斯》日夜进行中。有世代交替的就是好游戏！！《浪漫沙加2》、《俺尸》、《沙加领域篇2》，都是不可多得的精品哦！不过这样说来，《圣战之系谱》算不算呢？

☆欧洲杯终于结束了，只有一句话：贝利是神！

☆某游戏因为节奏太慢而放弃了，等什么时候有时间和兴趣了再继续吧！

阿修罗

▲角木肇按照传统高达习惯redesign过的Turn A，倒也还看得过去！

和朋友去海边玩，晒到脱皮，开始几天好像得了皮肤病似的，吓死人了……（还好已经完成进化了，sigh！）

买了个RX-78-2的蒲团，背后是哈罗，好可爱哦！（这是专门来馋某人的……）

居然被我发现了晓击霸的模型！好想要百舌、龙人机和大曾伽的呀！

《大金刚康加鼓2》当中有不少我喜欢的动画和游戏歌，所以一直玩到双手无力！倒是J-POP方面没什么感兴趣的……

重温《机动战士Z高达》中，还是觉得最近的某部高达太过商业化——不过它还比过去某部和某部好！（为了安全起见略去若干名称……）当然，阿修罗最爱的还是可爱的钥子高达啊！洗衣机功能最实用！正太罗兰无敌！月光蝶万岁！（布某德舰长：弹幕太薄了，在干什么呢！前方炮门，来加粒子炮，发射！）

www.plumbook.cn

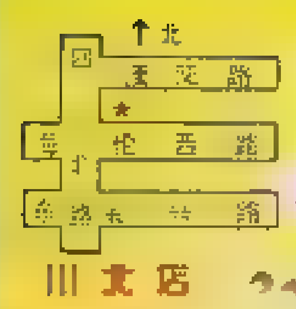
《掌机王SP》第2辑
火热上市中
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VCD光盘
赠
贴心赠品
《掌机王SP》限定版方巾
公布第一辑十台SP中奖名单
NEW
幸运大抽奖

山东次世代
GAME
电话：0531-2398069 6629587 013506410809
QQ:315103906 MSN gamecsd@163 com
E-mail.gamecsd@163.com 邮编：250014
iQue
凡暑假期间购主机者，均赠送半年《游戏机实用技术》杂志!
欢迎光临网络店 www.nextgeneration.com.cn（建设中）
批发、零售 PS2、X-BOX、GBA、SP、NGC、神游机及外设
电脑游戏软件、网络游戏点卡及电脑游戏配件
卡通 DVD/VCD 提供：租机（PS2）和换卡业务
地址：银座（赛博）数码广场 1 楼南厅 3-150 号
（山东济南市历下区山大路 178 号）

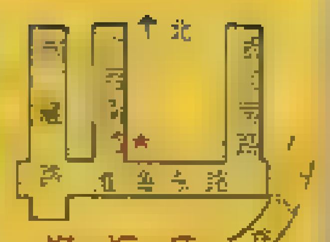
北京超时空游戏制作学校
面向全国开始招生
本校是为改变国内极其缺乏的游戏研发制作专业人才、经北京市海淀区教委批准成立的北京市第一所游戏制作培训的专业学校。学校拥有雄厚的师资、高端的教学设备，并斥数百万巨资从美国引进一批UNIX专业图形工作站（SUN、SGI）及图形制作软件用于教学（SGI及美国硅谷图象公司是世界顶级图形制作设备供应商，是美国梦工厂、日本SQUARE、任天堂、CAPCOM的主流制作平台）。
学校外景
学校开设有游戏制作短期班、长期班，学校地处中国IT业中心北京中关村信息产业基地上地国际科技创业园。学员结业后，学校负责推荐到国际国内知名动漫游戏制作影视等公司任职。
雄厚的师资＋专业设备＝造就顶级人才
招生电话：010-82896123 82896125 82896127
传真：010-82896125
地址：北京市海淀区上地国际创业园 2 号院 1 号楼 51
详情请登录本校网站：www.cskgt.com

上海泰康商贸
上海P·K数码电玩专营店
来就送车费！！！
谢谢光临!!
PS 50000型 1800元
PS 55006型 标配 1500元
PS 50006型 标配 1480元
PS 50007型 标配 1450元
PS 50004型（欧版限定版）水蓝色 1720元
XBOX港版（白金限定版） 1800元
XBOX绿光限量版 标配 1680元
XBOX纯白限量版 标配 全球限1000台） 5XXX元
NGC美版 950元
NGC日版 1100元
NGC毒蛇限定版（全球限5000台） 2880元
NGC仙乐传说（套装机） 1900元
NGC阪神限定版 1600元
游戏精品
太鼓达人 388元
鬼武者刀型摇杆 880元
GT4 Force Pro 方向盘 1599元
EYE TOY 单体装（原装） 280元
原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏） 490元
刀魂摇杆 150元
铁拳摇杆 150元
NGC可移动支架 330元
XBOX大量
正版软件
SP全新机
SP翻新机
GBA全新机
GBA翻新机
好消息！SP可以做限定版外壳了！
地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
联系人：张杰 赵伟刚 邮编：200071
公交：轻轨一号线直达宝山路线，66、65、51、18、101、69、78

上海王子电玩



(原上海王子游戏)



邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 TEL：021-53837005 邮编：200021 收款人：王君春

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
PS2 主机 50000 型＋原手柄＋直读＋AV线）限定版	1880 30	DC 主机（主机＋电源＋组手柄＋10张游戏）	390/20
PS2 主机 55000 型＋原手柄＋GT4＋AV线）	1980 30	GBA 主机 SP 机（全套＋电源）490 10	790/10
PS2 主机（50001 型＋原装手柄＋直读＋AV线）	1480 30	神游 GBA 机＋环玛丽卡	580 10
PS2 主机（50006 型＋原手柄＋直读＋AV线）	1480 30	GBA EZ—Flash(1)—(2) 256M	450/590
PS2 主机（55006 型＋原手柄＋直读＋AV线）	1550/30	GBA—Link 128M—256M	320/460
PS2 主机（50007 型＋原手柄＋直读＋AV线）	1480 30	GBA—XG2 代 128M—256M	320 480
Psone 主机全套 含主机＋带手柄＋记录卡＋原装电路	100 30	GBA XG2 代 TURBO 版 256M	520 0
PS1 主机全套（含主机＋手柄＋记录卡＋10张游戏任选）	320/20	FC 磁碟机（主机全套）4款游戏	550 20
任天堂神游机（3D真立体）带一款游戏任选	598 20	VB 原装机全套（经典收藏）	1880 20
MD 原装机全套（经典收藏）	880/20	超任磁碟机（送15款游戏）	480/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机并安装直读，立等可取！

PS2 [illegible]	421 480	PS2 太空战士 11 [illegible]	58	PS2 [illegible] 8M	[illegible]
PS2 [illegible]	280 10	PS2 [illegible]	[illegible]	PS2 [illegible] VGA	[illegible]
PS2 [illegible]	180 10	PS2 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
PS2 铁拳4摇杆	80 30	PS2 [illegible]	[illegible]	[illegible] 上网付费卡 [illegible]	[illegible]
PS2 原装振动手柄	150 10	PS2 HOF 原装无线遥控手柄	[illegible]	[illegible] 手柄	[illegible]
PS2 原装枪光枪	300 10	PS2 金手指全中文版 [illegible]	[illegible]	GBA [illegible] 4M 8M	[illegible]
PS2 组装光枪	90 10	PS2 GT3 方向盘 [illegible]	[illegible]	GBA [illegible]	[illegible]
PS [illegible]	380 10	PS2 GT4 方向盘 [illegible]	[illegible]	DC [illegible]	58

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

NGC 阳光玛丽	300/10	NGC 炸弹人	280 10	GBA 口袋妖怪火红附无线通信器	390 10
DC GT赛车	50/10	DC 格兰蒂亚2	35/10	DC 高达0079	35/10
DC 莎木1	180/10	DC 索尼克2（特别版）	50/10	DC [illegible]	150/10

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临。

GBA 游戏大全应有尽有，请来电咨询。

[illegible]	80 5	双截龙	35/5	萨尔达（中文）	55 5	数码暴龙赛车	45 5
牧场物语（2）[illegible]	[illegible]	[illegible] 中文	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 中文	[illegible]
FIFA 足球 2004	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
牧场物语（中文）	[illegible]	[illegible] 中文	[illegible]	[illegible] 中文	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] 封印之剑（中文）	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 中文	[illegible]
洛克人 Z3	45 5	龙珠 Z 对决	45 5	机械人大战 D 全中文	55 5	银河战士 2	45 5
洛克人对战	45 5	学园战记	45 5	分裂细胞 2	45 5	007 末日危机（中文）	45 5
梦罗尼克大冒险 3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

上海市虹口区海伦西路87号川北店（四川北路向东20米）
电话：[illegible]
营业时间：10：00-20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005
营业时间：10：30-18：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

杭州次世代电玩动漫周边店

本店是一家经过多年不断的经验累积打造的集批发、零售和维修与一体的专业贩售店。发展至今已拥有3家连锁店，汇集了美国、日本及香港的一系列著名动漫、模型品牌：万代、田宫、YAMATO、麦克法兰、孩之宝、长谷川、WAVE、BBI、威龙、DID、狂热、寿屋、海洋皇等等……

实况足球比赛[illegible]

XBOX GAME BOY ADVANCE Nintendo PlayStation

专业的维修技术，放心的产品质[illegible]，提供您最满意的服务！！！

安定店：杭州市安定路22号
电话：0571－87806884
马市街店：杭州市马市街133－6号
电话：0571－87922501
保俶店：杭州市体育场路547号
电话：0571－85114735
批发热线：13003623745 张先生

www.[illegible].com

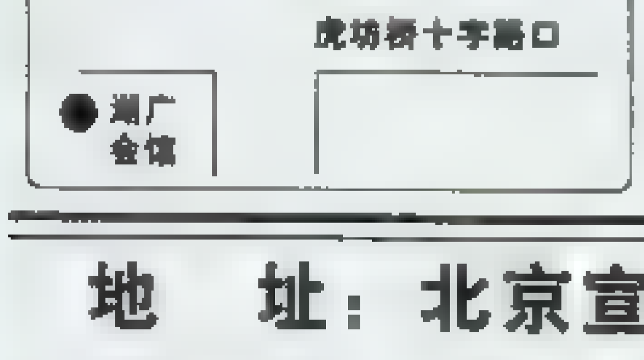
北京腾腾游戏（九年老字号）

经营项目

各类游戏主机、软件、配件、并办理二手货回收及代卖。

腾腾游戏提醒您

购买原装正品（全新）主机、配件可使您在游戏时发挥最佳效果，是信心的保证。



乘车路线 6路、102路、105路、14路、15路、25路、66路、50路、36路、特5路、虎坊桥站下车

地　址：北京宣武区虎坊桥五道街15号
电　话：010－63153732　邮编：100050
联系人：杨诺宾
E-mail：wrynb@yahoo.com.cn

EMS

深圳市深南中路赛格广场二楼2573柜台
电话：0755 83685371 联系人：农小姐

最新推荐

#0403
USB三合一转接器

Trio Linker 功能介绍：

1. 支持PS™、GC™或DC™手制手电脑上使用
2. 支持PS™、GC™震动功能
3. 兼容原装PS™、GC™、DC™的手制及大部分的兼容手制
4. 拥有手制自设按键功能
5. 独立储存及载入游戏的按键设定
6. 同时在电脑上使用多个Trio Linker converter
7. 自选连续发射速度

公司地址：香港新界葵涌葵丰街33-39号华丰工业中心第[illegible]期11楼C座
电话：852 2748-7093　传真：(852) 2[illegible]37-[illegible]94
联系人：（国外）胡小姐 [illegible]@hkems.com
（国内）温小姐 [illegible]@hkems.com
公司网址：http://www.hkems.com

上海游戏机地

邮购地址 主机邮费30元（快件），正版15元（快件）

卢湾店：上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口（近新天地）

电话/传真：021-53063358 收款人：傅正 邮编：200021

大量收购任何正版游戏

本店所售主机均有一次性开机画面，原厂封条，一机一号，现场改机，立等可取，30天包换，一年保修，终身维修！

主机特价区

PSII39001型（全套）	1180元
PSII50001－50007型（全套）	1280元
PSII55006型GT4白色限定版	1380元
PSII50000型（全套）	1680元
PSII50000型（限定版）	1880元
PSII50000型（带硬盘）	2400元

EYE TOY 原装摄像头＋2盘游戏 ￥280

全新 ￥1080

￥1580

￥399

GBA ￥480

GAMEBOY ADVANCE SP ￥800

￥598

（全新 正版游戏特价区 本店还有更多正版游戏 版面有限，无法一一刊登，详情请来电咨询！）

本月特别推荐

近期新货区

PS2 寂静岭 4	450元
PS2 异度传说二章	430元
PS2 J联创造球会 4	450元
PS2 宇宙巡航机 V	450元
PS2 街霸三度冲击	298元
PS2 天诛一红	450元
PS2 罪恶装备一鸣	450元
GC pikmin2	430元
GC 大金刚鼓手 2	350元
GC 瓦里奥世界	358元
GC 纸片马里奥 2	430元
XB 天诛战士	358元
XB 全方位战士	358元
XB 天诛＿回归之章	258元
[illegible]	358元

玩具货仓

本店主要经营：日美模型，手办，变形金刚，扭蛋，食玩等等

入货地点：上海市虹口区四川北路188号 弘基假日广场1楼4A405（服饰街内）

查询电话：021 63076801

武汉夏源电玩

热烈祝贺武汉夏源电玩成为"小神游"iQue特约经销商

热烈祝贺武汉夏源电玩成为北通2004实况足球精英争霸赛华中大赛区唯一承办方，有关赛事安排和报道，敬请关注湖北游戏网 www.hubeigame.com

PSII50009（原配）	1988元
PSII50001（原配）	1400元
PSII50007（原配）	1400元
PSII50006（原配）	1500元
PSII55006（原配）	1550元
PSII50001（上网套装）	1600元
X-BOX 亚洲版（光环特别版 黑色双手柄＋光环×1）	1750元
X-BOX 日版（双手柄＋双正版游戏＋DVD 遥控＋2个月免费上网账号）	1850元
iQue 小神游（送正版卡片）	598元
GBA-SP（原厂包）	780元

www.hubeigame.com

游戏时尚先锋

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

邮购 维修 回收

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在 7 天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！

诺基亚 N-Gage 00 2680 元

PS250000 型(限) 硬盘、网卡 2580 元
PS250001 型 / 50006 单机配 1390 元
PS239001 型原机配置 1350 元

XBOX 港版(限) 无硬盘 2 套、遥控器 1850 元
XBOX 主机(港版) 单机配 1520 元
XBOX 港版(绿色限定) 含原手柄、正版盘 1830 元

NGC + GBAPLAYER 1830 元
NGC 单机配(日) 1150 元
NGC 单机配(美) 1090 元

任天堂神游机 598 元
神游机 + 五款中文游戏 698 元

GBA 小神游 + 正版卡带（瓦里奥中文版） 565 元
GBA 普通版主机 490 元

GBA-SP(红白限定) 830 元
GBA-SP(日) + 原装电池 820 元
GBA-SP(美) + 原装电池 800 元
GBA-SP 日 / 美 + 单机配 750 元

PSONE101 / 103 单机 520 元
PSONE101 / 103 套机 590 元
PSONE101 + 原装屏幕套机 1380 元

DC 原装美版(套机) 590 元
DC 原装美版(单机) 490 元

本服务中心面向全国大量按市价 50%－80% 高价回收、代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧、以旧换新，高价回收贴换 NGC、PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP 及正版软件，本店有大量 NGC、XBOX、PS2 正版游戏，详情请电询！

好消息

PS2 专用摄像游戏 EYETOY 含正版游戏一张，原装PS2专用摄像头一支，内含十余款游戏，日版 430 元 美版390元 日版摄像头275元

二手 PS 主机 + 1180 元 = PS2 主机
二手 PS 主机 + 180 元 = GBA 彩机
二手 PS 主机 + 90 元 = 二手 DC 主机
二手 PS 主机 + 450 元 = GBA-SP 彩机

二手 DC 主机 + 1150 元 = PS2 主机
二手 DC 主机 + 180 元 = GBA 彩机
二手 DC 主机 + 750 元 = 二手 NGC 主机
二手 DC 主机 + 490 元 = GBA-SP 彩机

掌机以旧换新 GB 薄机 + 350 元 = GBA 彩机
GB 薄机 + 180 元 = GBC 彩机
GBC 彩机 + 260 元 = GBA 彩机
GBA 彩机 + 420 元 = GBA-SP 夜光彩机

免邮费

PS2 回收 750－950 元、PS 回收 180－290 元、DC 回收 260－350 元、NGC 回收 550－750 元、XBOX 回收 800－990 元、GBA 回收 240－380 元、GBA-SP 回收 500－580 元、GBC 回收 150－240 元、GB 薄机回收 80－130 元

二手机专卖区（主机邮费 35 元，掌机邮费 20 元）

二手 PS2 主机 39001 / 30001 / 39006 / 39007 + 双振动手柄 + 原装 8m 记忆卡 + 10 款游戏 + AV 线 + 电源	1050 元
二手 XBOX 主机美版 / 日版 / 港版 + 双振动手柄 + 10 款游戏 + AV 线 + 电源	1250 元
二手 NGC 主机美版 / 日版 + 原装振动手柄 + AV 线 + 电源 + 正版游戏（任选一张）+ 原装记忆卡	920 元
二手 GBA－SP 主机美版 / 日版 / 港版 + 原装电池 + 原装充电器 + 电源 + 游戏卡（任选一盘）	830 元
二手 GBA 主机美版 / 日版 / 港版 + 原装电池 + 原装充电器 + 电源 + 游戏卡（任选一盘）	390 元
二手 GBC 主机美版 / 日版 / 港版 + 原装电池 + 原装充电器 + 电源 + 游戏卡（任选一盘）	280 元
二手 NGP 主机 + 原版游戏卡（一盘）	200 元
二手 WSC 主机 + 原版游戏卡（一盘）	280 元
二手 GB 薄机美版 / 日版 / 港版 + 原装电池 + 原装充电器 + 电源 + 游戏卡（任选一盘）	150 元
二手 DC 美版 / 日版 / 亚洲版 + 双手柄 + AV 线 + 电源 + 原装记忆卡 + 原装振动包 + 游戏 10 款	390 元
二手 PS 主机 5501 / 7501 / 9002 + 双手柄 + AV 线 + 电源 + 原装记忆卡 + 游戏 10 款	280 元
二手 PSone 主机美版 / 日版 / 亚洲版 + 双手柄 + AV 线 + 电源 + 原装记忆卡 + 游戏 10 款	380 元
二手土星主机美版 / 日版 / 亚洲版 + 双手柄 + AV 线 + 电源 + 原装记忆卡 + 游戏 10 款	280 元

GBA4M 记忆棒 55 元　GBA8M 记忆棒 85 元

新品介绍

GBA－SP 电视接收器	360 元
GBA 原装背光灯	180 元
XG-Flash 512M 刻录卡	780 元
GBASGFLASH2 刻录卡（256M）无需刻录器	560 元
PS2 [illegible]大鼓达人专用鼓	430 元
NGC 专用手鼓 + NGC 原装手鼓游戏	590 元
PS2 鬼武者 3 专用刀（原装）对应鬼武者及三国无双、战国无双	
PS2 最终幻想 X－2 原装双枪	
NGC 原装 GBAPSAYER 在 NGC 上用玩 GBA 游戏	450 元

PS2、XBOX、GBA、NGC、GBA－SP、DC、PSone 配件

GBA 配件	价格 / 邮费
GBA 配件全家福（15 件套）	130/5
GBA 充电器 + 电源	29/5
GBA 高效 15 小时充电器	65/5
GBA 专用耳机	15/5
GBA 组装贴膜	16/5
GBA 原装贴膜	45/5
GBA 对战线（2 条）	30/5
GBA 对战线（4 条）	45/5
GBA 专用灯	15/5
GBA 放大镜 + 灯	30/5
GBA 透明皮套	15/5
GBA 七彩[illegible]	20/5
GBA 七彩[illegible]包	29/5
GBA 七彩[illegible]包	29/5
GBA 盔甲	45/5
GBA 摇杆	10/5
GBA 彩装贴膜	25/5
GBA 专用卡盒	5/5
GBA 扩音器	25/5
GBA 原装金手柄	150/5
GBA 电视接收器	290/5
GBA-SP 专用耳机接口	20/5
GBA-SP 放大镜 + 摇杆	30/5
GBA-SP 七彩[illegible]包	20/5
GBA-SP 专用耳机	15/5
GBA-SP 专用原装电池（800 毫安）	180/5
GBA-SP 专用组装电池（800 毫安）	50/5
GBALINK 烧录卡 128/256m	320/480
GBA-EZ-FLASH128M 烧录卡	350/5
GBA-EZ-FLASH256M 烧录卡	530/5
GBA-EZ-FLASH512M 烧录卡	880/5
GBA-EZII-FLASH128/256M 烧录卡	420/630
GBA-XGII-FLASH128/256M 烧录卡	320/490
XBOX 原装遥控手柄（可充电）	190/5
XBOX 分量线	50/5
XBOX 光枪	150/5
XBOX 原装记忆卡	120/5
PS2 原装遥控器	90/5
PS2 光枪 1	50/5
NGC220V 电源	120/5
PS2、NGC、XBOX 专用 VGA	240/5
PS2 原装分量端子线	230/5
PS2 原装 S 端子线	180/5
PS2 原装 8M 记忆卡	140/5
PS2 手柄 4 分线	85/5
PS2 原装光头（换机）	420/5
PS239001 原装光头	290/5
PS2 无线手柄	90/5
DC 光枪	50/5
DC VGA	60/5
DC FC 模拟器	30/5
DC GBA 模拟器	40/5
DC SFC 模拟器（全新 6 碟装）	50/5
DC MD 模拟器	30/5
FF10/FF8 精装杯套	85/115
FF10/FF8 项链 + 戒指	35/25
FF10/FF8 夜光手表	75/65
FF10/FF8 情侣表	130/120
FF10/FF8 ZEP 打火机	35/5
FF10/FF8 烟盒	35/5
FF8/FF10 项链套装	45/55
FF8/FF10 钱包	45/55
合金装备烟盒	40/5
合金装备火机	45/5
合金装备[illegible]盒	40/5
便携液晶电视 5 寸	320/5
便携液晶电视 6 寸	550/5
便携液晶电视 7 寸	850/5
PSone 金手指	65/5
PSone 原装屏幕	850/5
PSone 组装屏幕	430/5

PS2 正版盘（全新）	
横[illegible]（内含手套、帽盔）	350/10
异度传说	280/10
幻想水浒传 3	280/10
封神演义 2	280/10
鬼泣 2	290/10
创造球会	150/10

PS2 二手（9 成新）	
湾岸赛车	80/10
NBA2K3	80/10
鬼武者	120/10
鬼武者 2	180/10
鬼武者 3	280/10
机战（冲击版）	150/10
鬼屋外传	90/10
[illegible] 3	80/10
[illegible] 4	180/10
[illegible]世界遗产	120/10
铁拳 4	90/10
GT 赛车 3	80/10
横[illegible]	150/10
实况足球 6	90/10
实况足球 6（加强版）	150/10
实况足球 7	180/10
[illegible]	180/10

XBOX 正版盘（全新）	
生与死 3（日版）	158/10

NGC 正版盘	
生化 1	410/10
生化 0	200/10
生化危机代号：维罗尼卡	320/10
生化危机 2	200/10
[illegible]（9 成新）	150/10
生化危机 3（9 成新）	190/10

[illegible]	
莎木	180/10
莎木 II	280/10
代号：维罗尼卡	100/10
横[illegible] 3	95/10

GBA 经典卡带

GBA 卡带	价格 / 邮费
GBA 瓦里奥	45/10
GBA 玛里奥赛车	29/10
GBA 黄金太阳（中）	48/10
GBA 龙战士	29/10
GBA 恶魔城（中文）	45/10
GBA 街霸 IIX	45/10
GBA 洛克人 ZERO2	45/10
GBA 炸弹人	45/10
GBA 钻地先生 A	45/10
GBA 恶魔城之白夜（中文）	45/10
GBA 沙龙曼蛇	29/10
GBA 宠物[illegible]	78/10
GBA 哈利波特	45/10
GBA 信长野望	45/10
GBA 快打旋风	29/10
GBA 风之少年	29/10
GBA 皇家骑士团外传（中）	45/10
GBA 幻想水浒传	45/10
GBA 机器人大战 a	45/10
GBA Z.O.E	45/10
GBA 实况世界杯	45/10
GBA 恶恶工具 X	45/10
GBA 拳皇 EX2	63/10
GBA 铁拳	45/10
GBA 实况 2002 足球	45/10
GBA 黄金太阳 2（128M）	78/10
GBA 索尼克	45/10
GBA 龙战士 2	29/10
GBA 特鲁尼克大冒险 2	45/10
GBA 机战 A 中文版	45/10
GBA 大战略	45/10
GBA 黄金太阳（中）	45/10
GBA 银河之星	45/10
GBA 炸弹人 2	45/10
GBA 泡泡龙	45/10
GBA 黑色[illegible]	45/10
GBA 街霸 ZERO3	45/10
GBA 火焰纹章	45/10
GBA 封神演义	45/10
GBA 光明力量	45/10
GBA GT2	45/10
GBA 机战 R	45/10
GBA 三国志（中）	45/10
GBA 世界传说	45/10
GBA Y 战力 3	45/10
GBA 魔法假日（中）	45/10
GBA 风之少年 2	29/10
GBA 机战 R（中文）	45/10
GBA 大战略 2	45/10

其它 GB 卡详查其它广告价格

新卡介绍	价格 / 邮费
GBA 最终幻想战略版（中）	78/10
GBA 指环王双塔（128M）	78/10
GBA 超级忍	45/10
GBA 索尼克 2	78/10
GBA 幻想迷宫 2	45/10
GBA 细[illegible]	38/10
GBA 口袋妖怪蓝（中）	45/10
GBA 口袋妖怪红（中）	45/10
GBA 魂斗罗	29/10
GBA 机器人大战 OG（中）	68/10
GBA 勇者斗恶龙怪兽篇（中）	45/10
GBA 圣剑传说	78/10
GBA 星之卡比	45/10
GBA 超[illegible]舞曲（中）	45/10
GBA 瓦里奥制造	45/10
GBA 火焰纹章之烈火之剑（中）	78/10
GBA 疯狂出租车	45/10
GBA 牧场物语（中）	45/10
GBA 塞尔达之四剑（中）	45/10
GBA 分裂细胞	45/10
GBA 光明之魂 2（中）	78/10
GBA 我们的太阳	78/10
GBA 幻想传说	45/10
GBA 玩[illegible] 4	29/10
GBA 机战 D（中）	45/10
GBA 龙珠 Z2	45/10
GBA 鬼武者战略版	45/10
GBA 越南战役	45/10
GBA 忍者神龟	45/10
GBA 指环王 3（国王归来）	78/10
GBA 波斯王子	45/10
GBA 阿拉丁	35/10
GBA 麻将风云（中文）	45/10
GBA 口袋妖怪火红、叶绿	78/10
GBAFIFA 足球 2004	45/10
GBASD 高达	78/10
GBA 双截龙	35/10
GBA 洛克人 4（红、蓝）	45/10
GBA CT 特种部队	45/10
GBA 幽游白书	45/10
GBA 钢之炼金术士	45/10
GBA 宠物[illegible]（128M 二代）	75/10
GBA 博德之门 2	45/10
GBA 高达 0 世纪 A（128M）	78/10
GBA 牧场物语女孩版	78/10
GBA 玛里奥高尔夫	78/10
GBA 龙珠 Z II	45/10
GBA 007	45/10
GBA 洛克人 ZERO3	45/10
GBA 火影忍者	45/10
GBA 马里奥大金刚	78/10
GBA 龙珠舞空斗剧（中）	78/10
GBA 钢之炼金术士	45/10
GBA 星之卡比 II	78/10
GBA 特鲁尼克大冒险 3（128M）	78/10
GBA 古墓丽影 3（128M）	78/10
GBA 街头篮球	29/10

店址及汇款地址：北京市前门西大街 123 号　邮编：100031　电话：010－66033838　13381111076　收款人：赖伟涛　建行卡号：4367420011600076929

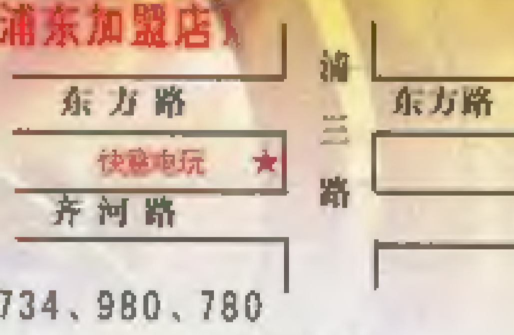
持卡人：赖伟涛　乘车路线、地铁：15 路、25 路、44 路、特 4 路、808 路、820 路、821 路、848 路、922 路宣武门站下车向东 200 米路北或地铁和平门站下车向西 200 米路北

上海游戏 2000

游戏2000（静安区静安旗舰店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路 6 8 0 号
（近南京路、石门二路口）邮编：200041
电话：021-62675167 13002128661 收款人：冷 浩
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962
持卡人：冷 浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41 路，地铁 1、2 号线（石门路站下）
火车站到本店只需 5 分钟
营业时间：早10：00～晚8：30

游戏 2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮编：200237
邮购地址：梅陇路 4 5 7 号
电话：021-64252807
联系人：李兆中
公交线路：50、218、131、957，地铁 1 号线
（锦江乐园站下到本店只需 5 分钟）

游戏 2000（快意电玩浦东加盟店）
地址：浦三路 6 5 4 号
电话：021-68362089
联系人：王先生
邮编：200125
公交线路：633、715、734、980、780
南川专线 772、605、219 陆周专线，
徐川专线 796、771、338。



1 4 4 5 元

GT 陶白色限定版 夏季大优惠！

① 台 PSII GT 限定版主机
④ 年主机保修 终身维修。
④ 样标准配置振动手柄、支架、AV 线、电源线。
⑤ 份百万级大作任选。
原来就是这样便宜！

PSII 美塞亚 2 代 250 元　PSII 美塞亚 1.33B 350 元　PSII NH7 150 元　PSII 魔术 5 代 80 元

主机（超特价）	
PSII50006 型(全套)	1380 元
PSII50007 型(全套)	1380 元
PSII5000 型高达版(全套)	2800 元
PSII 樱花限定版(全套)	1800 元
PSONE 主机 + 振动手柄 +SONY 原装显示器	1200 元
NGC 扎古机(全套)	2280 元
NGC 仙乐主机(套装)	1730 元
NGC 普通版（全套带免费借盘）	1050 元
XBOX 绿透明限定版	1550 元
WS 主机(套装带六盘卡)	580 元
WS 水晶天鹅加强版主机	350 元

PSII 超特价	
PSII 上网猫套件	250 元
PSII 原装 S 端子	150 元
PSII GT 纯白手柄	200 元
PSII 多罗记录卡	180 元
PSII GT4 方向盘(罗技)	1580 元
PSII 无线光枪	250 元
PSII 电子琴	680 元

PSII 鬼武者 2 代	220 元
PSII 鬼武者打刀	800 元
PSII 异度传说 II(中文)	500 元
PSII 鬼武者 3 代	370 元
PSII 太空战士 X-2	350 元
PSII 燃烧战车(实体)	200 元
PSII 骇客帝国	180 元
PSII 樱花大战	150 元
PSII 机战 α	280 元
PSII 刀魂摇杆	180 元
PSII 山脊赛车 6 代	180 元
PSII 生化维罗尼卡	250 元
PSII 三国无双帝国	340 元
PSII 恶魔城(限定版)	650 元
PSII 街霸 20 周年(限定)	650 元
PSII 机战 MX	450 元
PSII EYE TOY	280 元
PSII 寂静岭 4	380 元

NGC 超特价	
NGC 大金刚鼓 II 代	330 元
NGC 牧场物语(女生版)	420 元
NGC 纸片玛丽奥 RPG	360 元
NGC 马里奥 RPG	380 元

NGC PIKMIN2 代	420 元
NGC 瓦里欧世界	370 元
NGC 高达战士的轨迹	330 元
NGC 梦幻之星记录卡	160 元
NGC 分量线	280 元
NGC S 端子	180 元
NGC 251 格记忆卡	140 元
NGC 遥控手柄	280 元
NGC 生化危机零	220 元
NGC 生化危机 1 代	420 元
NGC 生化危机 2 代	280 元
NGC 生化危机 3 代	280 元
NGC 生化危机收藏盒	1700 元
NGC 猴子球	150 元
NGC 猴子球 2 代	280 元
NGC 天使之翼	180 元
NGC 路易大冒险	280 元
NGC 大乱斗	380 元
NGC 星球大战	120 元
NGC 索尼克 2	150 元
NGC VR 射手	130 元
NGC RUNE	150 元
NGC PIKMIN	250 元
NGC 巨人	150 元
NGC 动物之森	230 元
NGC NBA	180 元
NGC 战斗封神	150 元
NGC 血腥咆哮	250 元
NGC CAPCOM VS SNK	180 元
NGC 沙滩排球	150 元
NGC 神机世界	200 元
NGC 梦幻之星 1、2	360 元
NGC 迪士尼明星足球	180 元
NGC RAVE	280 元
NGC 马里奥聚会 4	230 元
NGC 塞尔达传说(限定版)	480 元
NGC NBA2003	180 元
NGC 桃太郎电铁	220 元
NGC 索尼克合集	280 元
NGC 永恒阿卡迪亚	280 元
NGC 实况 6 最终版	350 元
NGC 指环王双塔	460 元
NGC 刀魂 II	350 元
NGC 银河战士	300 元
NGC 萨尔达风之杖	160 元
NGC PNO3	180 元
NGC 刀魂摇杆	250 元
NGC 红侠乔易加强版	200 元
NGC II 代妖怪合子	160 元
NGC 骇客帝国	400 元
NGC 仙乐传说	470 元
NGC 星际火狐	100 元
NGC 阳光玛利	330 元
NGC 蓝色风暴	100 元
NGC 永恒黑暗	180 元
NGC FF 水晶编年史	360 元
NGC 生化危机维罗尼卡	280 元
NGC F-ZERO GX2	280 元
NGC 天外魔境	330 元
NGC 牧场物语	280 元
NGC 玛里奥高尔夫	280 元
NGC 瓦里奥制造	230 元
NGC PS03 梦幻之星 3 代	250 元
NGC 马里奥赛车	390 元
NGC 龙珠 2	280 元
NGC 马里奥聚会 5 代	360 元
NGC 海贼王	240 元
NGC 塞尔达传说 四支剑	330 元
NGC 潜龙谍影 孪蛇	430 元

XBOX 超特价	
XBOX DVD 色差端子	260 元

XBOX 原装遥控器	230 元
XBOX 生或死 3	130 元
XBOX 幻魔鬼武者 2	140 元
XBOX HALO	180 元
XBOX 世嘉 GT2002	150 元
XBOX 三国无双 3 代	330 元
XBOX 铁甲飞龙	350 元
XBOX 生或死沙滩排球	380 元
XBOX 红海	180 元
XBOX 铁骑连(原装控制器)	1750 元
XBOX 玉加	100 元
XBOX 燃烧战车实体	280 元
XBOX 分裂细胞	180 元
XBOX 刀魂 II	300 元
XBOX 真女神转生(限定版)	550 元
XBOX 恐龙危机 3 代	220 元
XBOX 骇客帝国	200 元
XBOX 武神之威	180 元
XBOX 零	180 元
XBOX 空中力量	150 元
XBOX 斩[illegible]舞伎	100 元
XBOX 寂静岭 2	200 元
XBOX [illegible]加[illegible]对役绘卷	430 元
XBOX 魔[illegible]	280 元
XBOX 大都会赛车 2 代中文版	180 元
XBOX 忍者龙剑传(日版)	350 元
XBOX 生或死网络版	380 元
XBOX 铁骑大战（专用控制器同捆版）	1650 元

GBA－SP 超特价	
GBA－SP 我的太阳主机	1150 元
GBA－SP 红白机二十周年主机(日)	880 元
GBA－SP 火焰红主机	980 元
GBA－SP 树叶绿主机	980 元
GBA－SP 电视接收器	200 元
GBA－SP AV 接收器	180 元
GBA－SP 电影卡	180 元

玩具专卖	
火影忍者扭蛋 1 代(全套 6 样)	150 元
火影忍者扭蛋 2 代(全套 6 样)	160 元
[illegible]斗士全套	150 元
魔[illegible](全[illegible])	150 元
哈罗 3 代带遥控器	450 元

另提供大量原装钥匙扣、手机链。

★ 本公司大量收购 GBA 主机和 GBC 主机、SP 主机等等，收购价 400 元左右，看成色而定。

提供 PSII 主机无需改装就可玩的游戏盘。

www.plumbook.cn

上海圣天游戏玩具精品总汇（原盛记）

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）
收款人：王雷　手机：13901790511
邮编：200082　电话/传真：021-65358097

虹口店：四川北路189号弘基假日广场底楼5A203（春天百货对面）
公　交：21、17、25、61、63、65、100、220、231、939、848、928、55路。
电　话：021-63077219

天潼路 / 弘基假日广场 本店 / 四川北路 / 武昌路 / 海宁路

广大新老用户，购买PS2正版游戏、NGC正版游戏、XBOX正版游戏的，请来电咨询！

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多，请来电咨询！

PS II 主机（50000型普通版 标配）	1650/30
PS II 主机（50000型+硬盘+网卡+AV线+电源线）标配	2400/30
PS II 主机（50000型 粉红限定版）	1900/30
PS II 主机（50001型 全套）	1280/30
PS II 主机（50002型银色限定版 双原柄）	1680/30
PS II 主机（50006型 全套）	1300/30
PS II 主机（50007型 全套）	1250/30
PS II 主机（50000型 银白色）丝缎绸	1950/30
PS II 机动战士高达限定版主机	2980/30
PSX（5000型）	6550/30
PS II 主机（55006型 GT4白色限定版）	1450/30
PS II 主机（39001型）中古机全套	1180/30

本店主机均有一次性开机画面，原装封条一机一号！

NGC主机 日版带底座	1580/30	NGC主机 日版普通版	1150/30
NGC主机 美版（已改）	1030/30	XBOX普通版（全套）	1550/30
XBOX绿色透明限定版	1650/30	GBA主机	490/10
GBA-SP主机（全套）	780/30	PSone主机（全套）	550/10
GBA-SP红白机（限定版）	850/30		

PS2 正版游戏　因版面有限，无法一一登录，请来电咨询！

PS2机战MX	650元	PS2三国无双3代	430元	PS2武刃街	285元
PS2寂静岭4（初回限定版）	470元	PS2三国无双猛将传	298元	PS2女忍（中文版）	298元
PS2异度传说II	460元	PS2三国无双帝国	330元	PS2女忍（日文版）	358元
PS2俦魂零	430元	PS2三国志8代	298元	PS2回声之夜	280元
PS2创造球会4	460元	PS2 NBA2004	298元	PS2山脊赛车R6	199元
PS2太空战士X-2（日版）	400元	PS2生化危机 逃出生天	398元	PS2前线任务4代	358元
PS2鬼武者3代（日版）	350元	PS2机动战士Z高达	420元	PS2零红蝶	385元
PS2尸人（中文版）	330元	PS2龙背上的骑士	230元	PS2战国无双	430元
PS2荒野兵器	430元	PS2生化危机 维罗尼卡	368元	PS2刀魂	180元
PS2相遇在宇宙	400元	PS2鬼武者2代	230元		
PS2实况	198元	PS2炼金术士 永恒玛娜	490元		
PS2 VR4	198元	PS2星之海洋 玛洛普瑞	398元		
		PS2恶魔城 无罪叹息	330元		
		PS2第2次机器人战士α	400元		

现场修理 立等可取

NGC 正版游戏

NGC阳光玛丽	298元
NGC银河战士	298元
NGC天外魔境2	285元
NGC海贼王伟大战斗	298元
NGC永恒阿卡迪亚	298元
NGC萨尔达四支剑	320元
NGC FF 水晶编年史	420元
NGC生化0	250元
NGC生化1代	398元
NGC生化2代	320元
NGC生化3代	320元
NGC生化维罗尼卡	350元
NGC马里奥赛车	395元
NGC马里奥聚会5代	385元
NGC马里奥聚会4代	285元
NGC梦幻之星3代	250元
NGC梦幻之星1、2	298元
NGC RUNE2代	285元
NGC坏玛丽	355元
NGC [illegible]制造	280元
NGC口袋妖怪（限定版）	188元
NGC口袋妖怪竞技场	398元
NGC战斗封神	220元
NGC永恒的黑暗	185元
NGC PIKMIN2代	420元
NGC合金装备孪蛇	420元
NGC美国大兵	420元
NGC F-ZERO GX	295元
NGC动物番长	358元
NGC高达 战士的轨迹	298元
NGC山脊赛车R	358元
NGC路易鬼屋冒险	285元
NGC霸天开拓史	380元
NGC仙乐传说	470元
NGC红侠乔伊	320元
NGC星之卡比	365元
NGC机动警察[illegible]	298元
NGC冲浪	98元

玩具区

火影忍者挂图（全套6个）1代	200元	星之海洋人偶每个	140元
火影忍者挂图（全套6个）2代	130元	天腾3代人偶（3个）	320元
火影忍者挂图（全套6个）3代	130元	人形电脑天使（全套6个）	390元
樱花大战挂图（全套6个）2代	180元	SD高达46弹	75元
樱花大战挂图（全套6个）3代	180元	SD高达47弹	75元
樱花大战挂图（全套6个）4代	150元	SD高达48弹	75元
七龙珠视关图（全套6个）	180元	SD高达49弹	75元
七龙珠Z（全套5个）	150元	圣骑士（全套7个）	188元
圣斗士星矢海皇篇（6个）	120元	超时空要塞挂图（全套）	98元
圣斗士星矢天界篇（6个）	80元	超时空要塞VF-VF [illegible]	980元
仙乐传说挂图（9个）	100元	超时空要塞[illegible]	450元
仙乐传说人偶（14个）	880元	北斗神拳人偶（全套7个）	840元
海贼王油漆版（1套）	130元	[illegible]人偶（每个）	45～85元
铜鑫女性主角1弹	150元	[illegible]人偶（每个）1比6	388元
铜鑫女性主角2弹	130元	我的女神人偶（每个）	158元
[illegible]（全套4个）	198元	激囚	250元
[illegible]	158元	[illegible]（每个）	230元
头文字D人偶（限定版）	358元	[illegible]	358元
一[illegible]	398元	[illegible]	358元
SD高达SEED挂图（1个）	40元	变形金刚[illegible]（全套）每个	758元
高达SEED女性主角（3个）	320元	变形金刚1号（金钢）	400元
太空战士人偶（7个）	588元	变形金刚2号（金钢）	480元
[illegible]（2个全套）每个	198元	变形金刚3号（金钢）	480元
[illegible]女性主角4个	880元	变形金刚4号（金钢）	400元
[illegible]15周年人偶（每个）	45元	变形金刚4号（塑料）	288元
[illegible]12挂图（全套7个）	398元	变形金刚3号（塑料）	258元
[illegible]挂图（全套12个）	588元	变形金刚6号（[illegible]）	650元
第1[illegible]挂图（全套）	35元	变形金刚7号（塑料）[illegible]	238元
[illegible]（全套13个）	180元	变形金刚8号（塑料）[illegible]	258元
太空战士挂图（全套4个）	155元	变形金刚[illegible]	298元
太空战士挂图[illegible]每个	80元	变形金刚[illegible]	238元
FC平成纪念版（5个）	98元	变形金刚[illegible]	358元
[illegible]人偶（全套4个）	380元	变形金刚[illegible]	358元
		变形金刚[illegible]	298元

卡西欧手表

350～680元　780～1250元

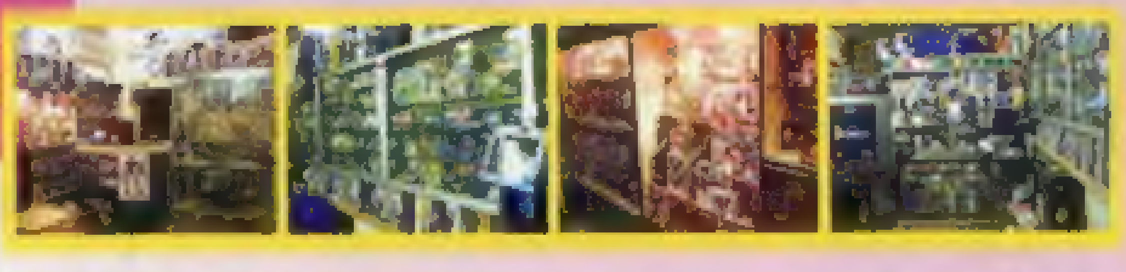
各个档次不同，型号不同；潜水深度500米～1500米，波光型、太阳能型，应有尽有，卡西欧手表品种繁多，请致电！

大量回收日本原版片主机，本店原版片可以旧换新。

凡购买PS2主机者，送防尘罩、支架或游戏人物钥匙圈。

www.chinatvgame.com.cn　www.game177.com　欢迎加盟 欢迎点击
最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

北京嘉兴游戏机经营店



大酬宾 凡购GBA卡一盒加8元即可获赠价值50元的GB卡一盒；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盒。数量有限，送完为止！

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品
游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街斧果厂2号
模型中心热线电话：010-64035610　游戏中心热线电话：010-64031591
邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　收件人：[illegible] 先生　邮编：100010

公交线路：
- 乘103、109、110、810、802、812、814、846、111、819、夏季专线到美术馆站或沙滩站下车（美术馆正后方）
- 乘104、108路至大佛寺站下车　● 乘2路至宽街下车
- 乘112、60路至亮果厂站下车

GBA 卡大全　GBA 卡免邮费

GBA卡 / 新卡推荐

GBA新卡		路易玛丽（128M）	79	真女神转生 恶之书、红之书、冰之书	各45	魔界村R	33	妖精战士	46
故乡之歌	43	忍者神龟	45	口袋电子剑2	45	黄金太阳II	56	口袋妖怪弹珠台	45
德鲁尼克大冒险3	78	天外魔境	79	特警001（128M）	79	FIA战机	33	特种部队	46
蜘蛛侠2	78	FIFA 2004	45	音乐频道5	42	幻想水浒	33	口袋红之叶、绿之叶（128M）中文	79
大金刚2	43	指环王III	79	重装机兵2	42	吸龙	33	魔界之门	46
玛莉对大金刚	78	机战A·R·O·D（中文）	43/43/43	炸弹人图	45	玛莉赛车	33	逆转裁判III	43
1对1篮球	42	黄金太阳I（中文）	42	拳皇R、I	45/46	雷霆战机	33	马克思佩恩	79
哈利波特4	78	皇家骑士团（中文）	43	真女神光之书	45	大战略	33	银河战士2	44
光明力量	78	火焰纹章（中文）	49	真女神暗之书	45	[illegible]	45	GBA Sp我的太阳限定版	1650
火影忍者大集结	42	烈火之剑（中文）（128M）	79	星之卡比	45	铁拳	45	GBA SP SD高达G世纪限定版	1680
玛莉高尔夫	79	光明之魂（中文）	43	V拉力	33	古墓丽影II	53		
高达seed	42	恶魔城晓月（中文）	43	索尼克II（128M）	79	恐龙危机	45		
星之卡比镜之迷宫	79	恶魔城白夜（中文）	43	风之少年图（128M）	79	J联盟2002	45		
CT特种部队3	43	恶魔城月轮（中文）	43	梅森路飞I、II	45	坏玛莉工作室	42		
洛克人ZERO	43	三国志（中文）	43	游戏王II（128M）	79	游戏王8（128M）	79		
大众高尔夫	79	太空战士（中文）（128M）	79	魂斗罗	33	真女神转生	48		
钢之炼金术士	45	口袋红、蓝宝石（中文）	43/43	哈利波特（密室）	45	俄罗斯方块II	45		
分裂细胞II	44			实况足球II	45	李小龙	45		
寿帆野球	43	[illegible]（中文）	43	鬼屋狂刀	45	超人	45		
热血物语	33	银河之星（中文）	43	黑色编年史	42	霹雳贝克大冒险	45		
武空斗踏	79	银河战士（中文）	43	忍	45	疯狂的士	50		
索尼克3	79	新约圣剑传说（中文128M）	79	怪物农场	45	武之刃	52		
龙战3代-对决	39	星之卡比（中文）	43	街霸III	45	洛克人Zero II	46		
幽游白书	39	指环王双塔（中文128M）	79	狙击手	45	游戏王9	89		
铁臂阿童木	39	牧场物语（中文）	46	洛克人III、II	45/46	官人	89		
索尼克英雄（128M）	75	网球（中文）	46	电脑A	45	美国物语	45		
牧场物语（女孩篇128M）	75	游戏王6（中文128M）	79	简单任务	48	中央大陆战记2	51		
F-ZERO（128M）	75	金太郎（中文）	43	龙战ZERO	45	欧姆太郎4	42		
史莱姆车（中文）	42	德鲁尼克大冒险（中文）	49	游戏王4、5、7	45-102	大战略II	42		
波斯王子--时之沙	43	鬼武者（中文）	46	炸弹人2（红、蓝）	45	大金刚	42		
007	43	网球王子（中文128M）	79	索尼克I	45	龙珠Z2	45		
双截龙	32	勇者斗恶龙（中文）	49	玛莉奥I、II、III、IV	32	我的太阳（128M）	79		
蝶结者3	43	塞尔达（中文）	49	坏玛莉	43	街头篮球	42		
英国大兵（日出）	79	分裂细胞（中文）	46	古墓狼	45	昆虫博士	48		
SD高达G世纪（中文）	79	光明之魂2（中文128M）	79	洛克人ZERO	45	索尼克弹珠台	42		
泡泡龙II	32	古墓丽影（中文）	46	泡泡龙	33	RPG制造	50		
古惑狼赛车	45	快打旋风（中文）	43	手之心情	45	格斗女王（128M）	79		
						幻想传说（中文）	42		

1570元　590元　1650元

GBA配件

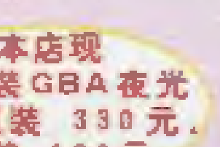
4-5小时充电器	35
9-10小时充电器	45
12小时充电器	65
2头、4头对打线	15/22
原装放大镜（带灯）	25
高亮度夜视灯	15
原装高亮度夜视灯（可调光）	35
超强冷光管	45
GBA装甲包	15
GBA原装电视接收器	280
GBA金手指	45-175
GBA贴膜（国装）	10
GBA贴膜（原装）	45
GBA立体声扩音器	45
GBA耳机	38
GBA-SP耳机	25
GBA-SP手部充电器	39
GBA-SP盘子	27
GBA-SP包	18-30
FFTT限定贴膜	27
GBA-SP手柄	30

以上配件邮费5元

GBA卡

DDR III	51	欧洲拉力	52	亚特兰蒂斯	60	街霸2	49	风之古丽亚I、II	35/36
足球大战2	49	海陆空大战	51	X-MEN战士	49	炸弹人2	49	沙滩排球	33
实况6	43	恐龙危机	56	蜘蛛侠	52	打击大冒险	52	猪猪侠	49
光明之魂RPG	45	恐龙岛	59	啄木工具	49	大富翁5	33	大陆传说	52
光明之魂格斗版	56	封神榜	49	信长野望	52	全日本GT	49	侏罗纪	50
机械天使	58	卡片召唤	66	东尼滑板II	66	GTA赛车	49	机械化兵团	52
真人快打	56	蝎子王	48	3D战机	33	全明星赛车	52	足球小将	49
极速小轮车	62	信长野望录	52	F14战斗机	33	玩具兵人	43	炼金术士	49
烈火之焰	55	风之少年	41	大战略	60	Q版赛车II	52		

GT赛车	51
[illegible]	53
变形战机II	39


诺基亚 N-GAGE 2380元
附送原装正版游戏卡一盒（4种游戏任选请电询！）

GBA价格 530元（日本原装颜色不限）
EZ GBA烧录卡128～512M 330～890元

GBA SP 789元 配原装600mah电池

隆重上市：EZ-FLASHII XG-FLASHII 请电询！

本店现场加装GBA夜光板，原装 330元，组装 190元

诺基亚N-GAGE QD（行货，全中文）2680元

微软X-BOX、日版+直读（热卖中）

原装主机

原装PS2 代理版（主机+原装振动手柄+中文正版游戏一个+电源22V+AV线）	1988元/邮资50元
原装PS2 50006型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1480元/邮资50元
原装PS2 50000型紫色透明限定版（原装电磁振动手柄+AV线+电源+40G硬盘和网卡）	2650元/邮资50元
原装PS2 50001型（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1560元/邮资50元
原装PS2 50002型SS银色（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1790元/邮资50元
原装PS2 50001型限定版（主机+原装电磁振动手柄+网卡+正版游戏）完美套	1680元/邮资50元
原装PS2 50007型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1450元/邮资50元
原装PS2 39001型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1650元/邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1690元/邮资50元
原装PS2 50000型（黑色透明）（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1880元/邮资50元
原装PS2 30001型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1390元/邮资50元
世嘉原装DC-美版（原装手柄、振动器、AV线、110V-240V电源、56K调制解调器，保修半年）	580元/邮资40元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

方向盘 1850元

微软X-BOX主机+直读	1590元/邮资50元
微软X-BOX绿色透明限定版+两套原装游戏	1780元/邮资50元
微软X-BOX光环限定版+套装原版游戏	1790元/邮资50元
索尼PS one（原装振动手柄+AV线+电源）	580元/邮资30元
任天堂原装128位NGC（原装电磁振动手柄+AV线+电源）	980元/邮资30元
任天堂128位NGC+GBP（原装电磁振动手柄+AV线+电源）	1590元/邮资30元

铁骑2 1790元

配件大全

PSII原装铁拳摇杆	280	分把器（原装）	350
PSII原装VR4摇杆	350	分把器（组装）	75
PSII原装刀魂摇杆	360	X-BOX原装全新手柄（日版）	240
PSII hori原装无线柄（蓝、黑）	380	X-BOX原装美版小手柄	195
PSII原装钢琴键盘	690	X-BOX原装DVD遥控器	160
PSII原装D.J手台	690	X-BOX原装限定版手柄	330
PS II 横支架、竖支架（原装）	27/25	X-BOX专用背包	95
PSII防尘网	35	NGC原装记忆卡59格	65
PSII太鼓	235	NGC原装记忆卡251格	165
DVD遥控器（原装）	190	NGC手柄（原装）	190
DVD遥控器（组装）	65	NGC手柄（组装）	75
原装SW记忆卡	125	NGC原装防尘罩	65
原装限定版手柄	230	NGC原装无线手柄	360
金手指（原装）	190	NGC、PS II、X-BOX通用VGA	360
金手指（组装）	95	NGC与GBA连线	65
原装包	65	NGC原装刀魂摇杆	370
光枪（原装）	290	NGC用原装GBA卡读取器	460
光枪（组装）	95-150	GBA-SP 1200毫安电池	75
原装手柄	12		

以上产品邮费均为10元

NGC正版碟

黄金眼	420	实况2002	360
超究赛车2	480	炸弹人	420
洛克人	360	非克斯	390
塞尔达4支剑限定	460	路易鬼屋	290
战士的轨迹	480	星球大战	390
双蛇	480	RUNE	370
火影忍者	460	CAPCOM VS SNK（带记忆卡）	340
海贼王	455	银河战士	330
无尽的旅程与失去的海	499	红侠乔易	330
大金刚手鼓（套装）	595	口袋妖怪收藏者	240
阳光玛莉	320	水晶编年史	430
星际火狐	390	星之卡比	430
梦幻之星（网卡）	680	GT 2003	470
阿卡迪亚	340	索尼克DX	460
索尼克I、II	380	维罗尼卡	340
街头篮球	390	玛莉奥赛车	415
NBA	390	坏玛莉制造	330
玛莉4	330	天外魔境（限定版）	380
塞尔达风之杖	230	游戏王-封印之王国	390
生化0（带记忆卡）	330	生化珍藏限定盒（5片装）	1390
生化I（带记忆卡）	360	仙乐传说	430
生化II	320		
生化III	320		

双蛇限定版

以上商品邮费均为10元

攻略大全

GBA攻略		黑色编年	13	暗黑编年史	15	鬼武者I、II	15/12	创造球会3	17
SD高达G世纪	15	创造球会	13	钟馗	15	100	13	鲍	16
史莱姆冒险	13	勇者斗恶龙	16	钟楼III	11	生化维罗尼卡	12	古墓丽影5	16
新约圣剑传说	15	恶魔城晓月协奏曲	16	恶性变异I、II、III	21	实况足球6	15	高达SEED	18
机战A	12	牧场物语	16	GTA III、IV	13	太7	20	三国志战记II	15
FFT	18	火焰纹章II	17	三国无双3猛将传	16	太8	22	恶鬼	18
机战R	10	鬼武者	14	三国无双3帝国	18	太9	20	吸血鬼	15
机战O	14	我的太阳	15	龙战士V	13	合金装备II	13	龙背上的骑士	16
皇家骑士团	11	幻想传说	13	三国无双II	12	鬼泣II	22	恶魔城-无罪的叹息	15
操纵迷宫	11	PS2攻略		三国无双-野望传	12	生化危机4	22	尸人	13
黄金太阳I、II	12/10	寂静岭4	17	高达战记	12	三国无双3	18	SD高达G世纪	15
恶魔城I、II	12/16	九型	16	铁拳4（附VCD）	18	星海幻想	18	生化危机爆发	24
龙战士V	12	勇者斗恶龙5	16	机战士4	13	混沌军团	22	前线任务4	[illegible]
露娜	12	鬼武者3	25	封神演义II	13	天诛III	16	循环天III	[illegible]
口袋红、蓝宝石	12	战国无双	19	绝体绝命都市	15	真女神转生III	15	DC版[illegible]	12元
口袋妖怪火红、叶绿	16	零 红蝶	16	太10	15	魔女之[illegible]	15	组装PS I光头	[illegible]
塞尔达	10	相遇在宇宙	15	炼金术士	14	分裂细胞	19	组装PS II光头	280元
真女神光之书	15	实况7	35	异度传说	14	樱花大战	18		
真女神暗之书	15	合金装备-本原	13	荒野兵器III	12	寂静岭3	17		
火焰纹章	12	宿命传说2	12	龙[illegible]	12				

（外省客户请电询）邮费10元

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元、2本6元、3本以上10元

新一代日本翻译哈罗已到货！（可对话3种语言）

DMSMV　www.plumbook.cn

PS2/50001 1400元
PS2/50006 1450元
PS2/50000 1550元
PS2/55006GT版 1450元
PS2/55000金版 2680元

GAMECUBE ¥.1020
GAMEBOY ADVANCE SP ¥.800
PLAYSTATION2 ¥.1380
XBOX ¥.1850

专业维修

宏龙GAME

年中无休·营业时间：AM10:00~PM:21:00 专业游戏贩售店 您可以放心的商店！

【中山公园店隆重开张】九折优惠
地址：长宁路890号中山公园玫瑰坊 B1-72
TEL：021-52415721
地铁2号、轻轨、公交825、737、316、54、949、922、941、765均可到达

DONKEY KONGA ¥.399
GT FROCE PRO ¥.1599
EYE TOY ¥.280

总店

总店地址：上海市黄浦区浙江南路149号
文通：123\126\17\18\220\42\537\911\926\隧道八线
TEL：021-63872721
邮编：200002

分店（原斜土路店）

分店地址：上海市黄浦区徽宁路704号
文通：89\96\18\23\715\大桥二线\368
TEL：63683375 63023315
邮编：200002

加盟店

加盟店地址：上海市双阳路438号
TEL：021-65438153
邮编：200002

分店（公平路店）

分店地址：上海市虹口区公平路526号
TEL：13162348119
文通：13\14\17\510\875\145

游戏机硬件维修诊所

低价清洗主机、光头，仅需50元。北京毕世龙科贸广信探索分公司

咨询电话：010-83131361转维修部
邮购及汇款地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B座58室 马铭晖 收 邮政编码：100053
广安门站下车：40、50、19、6、38、53、109、57、特5广安门站下
技术咨询QQ：12364762 E-mail：fengchebj@sohu.com

游戏机维修总部提供销售内部维修资料——远程培训维修人员，加盟本企业维修提供配件。

http://b5b.yp.sina.net 全国首家游戏机维修技术咨询网站

PS2维修资料（7张光盘） 3DO维修资料（5张光盘）
PS维修资料（10张光盘） 世嘉16位及CD维修资料（5张光盘）
手掌机维修资料（5张光盘） 超任主机及磁碟机维修资料（6张光盘）
XBOX维修资料（5张光盘） SNK维修资料（5张光盘）
DC维修资料（5张光盘） PC-FX维修资料（4张光盘）
NGC维修资料（5张光盘） 土星机维修资料（7张光盘）

1. 维修资料价格：加盟升级 价格：580元
未加盟 价格：450元。
2. 加盟资格：游戏机专卖店、维修部、游戏机销售部均可加盟。
3. 重要提示：加盟后同类机型维修资料可以永久免费升级（如：原PS2维修资料为5张光盘，现已经升级为7张，加入50000系列维修）升级后的盘不收取任何费用。
4. 免费更换损坏资料。加盟后如光盘不慎损坏，企业免费更换新光盘。
5. 免费提供直读改机方法。随时提供主机直读改机图纸方法（免费更新资料）。
6. 无须电子基础现场录像维修讲解：从损坏现象，更换元件到维修操作。

XXX游戏机专卖店
游戏机加盟维修

本企业为中央电视台7频道"致富开门"栏目组特约技术提供单位。7月份向全国讲解GBA内部结构演示，换食换屏及内部配件请大家注意收看。

1. XXX为加盟店名称。
2. 加盟后本企业推荐无维修实力的游戏机店或顾客前往最近省市加盟店进行维修。
3. 加盟后配件提供方法：大量提供内部维修配件（如：加盟内部配件价格约10-70元，未加盟配件价格约50-300元）。
4. 加盟后提供内部专业维修设备1000元20套件：专供游戏机维修设备，专业芯片起吹台，专业恒温烙铁，专用万用表，专用电动吸锡器等20余件工具只需1000元即可。
5. 加盟店悬挂游戏机维修指定铜牌：加盟店加盟后可参考左边铜牌样本（指定XXX店游戏机维修加盟单位）可在店内外悬挂本企业指定加盟店铜牌。

回收销售二手游戏机价格参考

二手咨询电话：010-83131662转销售部 http://game.b2b.sohu.com（游戏机二手交易网站）

回收游戏机加差价可以更换以下任何一款机器
（坏游戏机回收：700-200元不等）

PS 回收：300-180元
XBOX 回收：1100-900元
GBA 回收：390-260元
GBA-SP 回收：650-460元
GB 与 GBC 回收：300-80元
PS2 回收：1200-900元
NGC 回收：800-580元
DC 回收：380-280元

看碟　读书　听CD　UCG暑期强档出击

火热七月连环上市

Gamehalo DVD 6

《MGS3》14分钟最新宣传影像！
当然，MGSers是不会错过它的。我们要说的是——就算你对《MGS》不怎么感冒，你依然会被这段影像精彩的剪辑与激动人心的战斗场面所感染！除此之外，DVD附录别册还将收录由Gouki撰写的精彩影像解析文章，让你不会错过任何一个细节！

《GT赛车4》制作特辑！
最强赛车游戏的诞生秘话！“如何成为一名真正的车手？”带着这样的问题来欣赏，那么你将会获得一个难得的体验！——即使你对驾驶车辆没什么兴趣，我们仍然建议你看完它——它会让你真正体会到制作一款超一流大作所需要付出的激情与毅力！

《最终幻想XII》最新宣传片　　游戏史上的名场面之《零 红蝶》

《异度传说 二章》原声音乐精选　　《寂静岭4》主题曲MV

高手达人的华丽舞台！热血最强
《恶魔城 真实的叹息》BOSS RUSH模式最速挑战全程影像如约而至！更有格斗游戏盛典“斗剧2004”精彩对局，让你的格斗热血再度沸腾！

7月16日登陆

精彩音乐CD＋128页全彩＋精美赠品

游戏·人 第八辑

《最终幻想IV》剧本
[带您再度领略经典，重温感人至深的情节]

异度世界的真实
[《异度装甲》的社会结构及世界观全面解析]

那时花开·开始游戏吧
[游人小说，尽显游戏人的友情与爱情]

美国漫画百年史
[见证美国英雄漫画百年的兴衰历程]

寻找失落的宝藏（下篇）
[讲述现实中财宝猎人鲜为人知的故事]

独眼龙政宗
[战国风云儿伊达政宗生平]

更多精彩文章为您全情呈现...

7月24日现身

&3DM-SMV
www.plumbook.cn